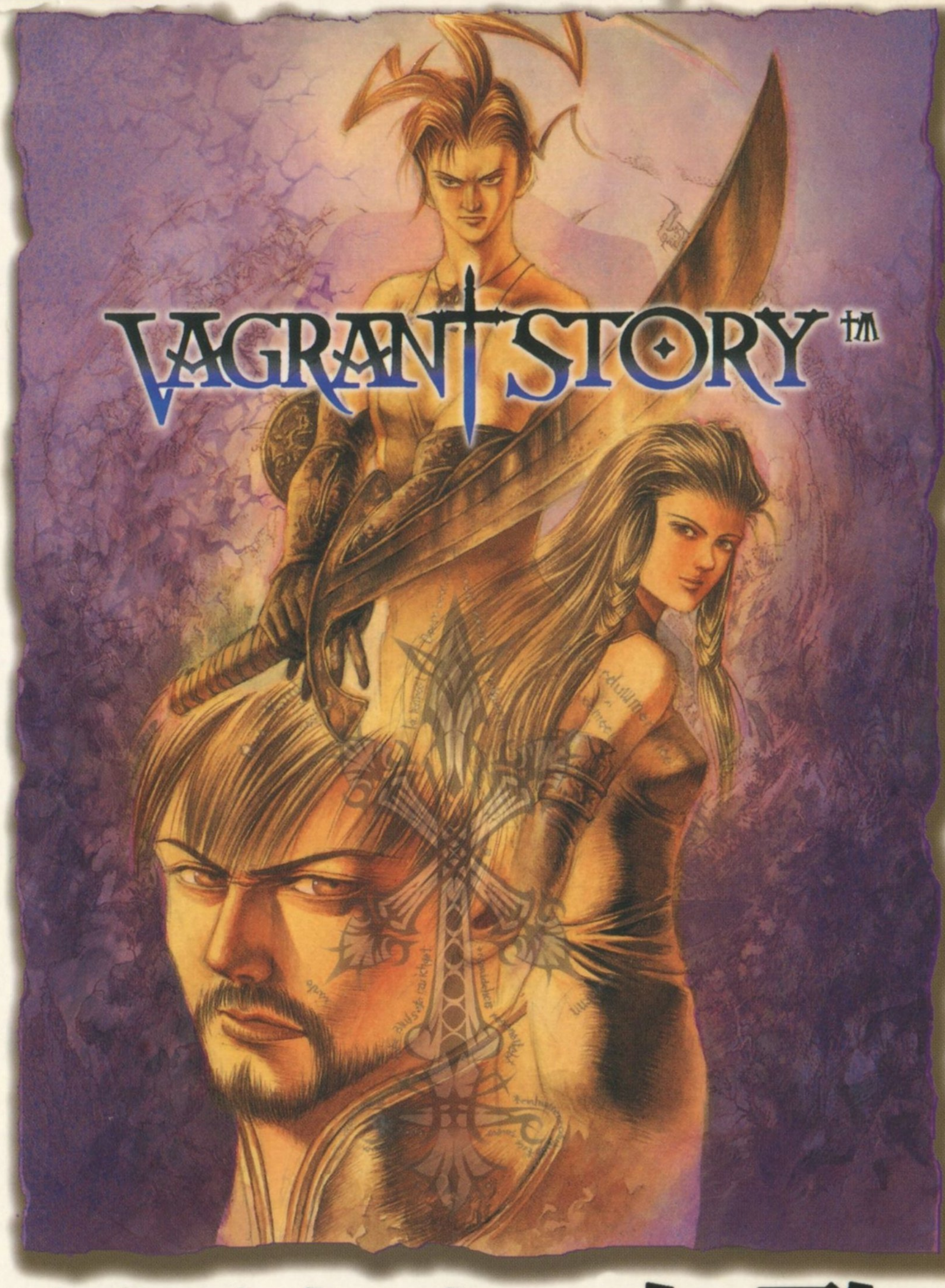
PS版 004 For Play Station



流浪者之歌

保證破關教學攻略

全彩教學攻略

- 超精緻！地圖完全附錄＋房間攻略解說
- 超徹底！魔法、道具、怪獸、必殺技……一覽表
- 超詳細！所有稱號取得條件大公開
- 超細密！堆堆樂圖例教學
- 超完整！收錄所有金手指
- 超實用！對魔王必勝戰法


流浪者物語
ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY

CONTENTS

某一天，瓦列迪亞王國的重臣
帕德魯巴公爵的宅邸被叫做「梅連坎普」的邪教集團佔領了。
雖然在這次事件中有不少人傷亡，但至少是在短短一夜間就結束了。
不過，被認為是主謀的「梅連坎普」領導人——
席德尼・羅斯塔洛特下落不明。
所以，佔領公爵宅邸的目的也就無從得知了。

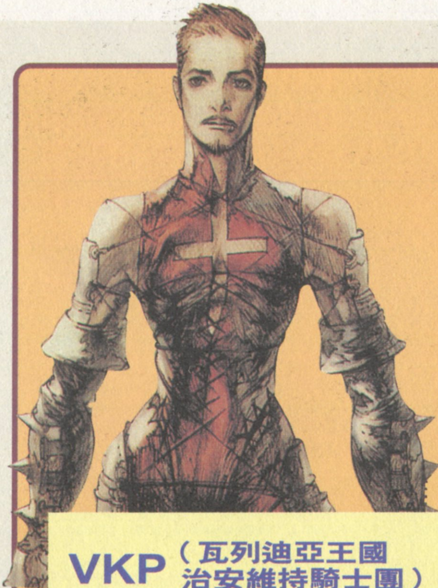
一週之後，
又發生了因為在宅邸被佔領時正好在別墅而逃過一劫的帕德魯巴公爵
被某人殺害的事件。
議會認為殺害公爵的嫌疑犯可能是
曾參予鎮壓佔據事件的，
VKP（瓦列迪亞王國治安維持騎士團）的危機處理者，
亞修雷・萊歐特，
但加以調查的結果卻是無法發現他的行蹤。
唯一知道的是，他在宅邸佔領事件後到公爵被殺害為止的期間曾到過某處。

那就是被封閉的魔都，雷亞蒙迪……

在它的全盛期時，曾經有五千人以上的居民在此地生活，
但二十幾年前的大地震為它那超過兩千年以上的歷史畫下了永遠的句點。
它也因為當時產生的裂口和漩渦而斷絕了所有和外界的連絡。
不但地上部份因地震而複雜化，
連過去修道僧們為了生活而用石頭搭建出來的地下部份也化為無垠的洞窟，
整個城市變成了一個巨大的迷宮。

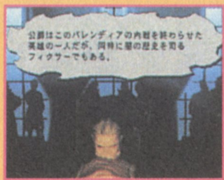
玩者將成為當時的亞修雷，
體驗他從宅邸佔領事件到公爵被殺害為止一週的生活。

公爵真的是亞修雷殺害的嗎？
在魔都雷亞蒙迪到底又發生了什麼？
這一切都是只有變成亞修雷的你才能知道的事。



議會

元老院。主要任務為輔佐瓦列迪亞的國王及討論重大的議案等。而其中說話最有份量的就是帕德魯巴公爵。雖然公爵現在已經引退，但仍然擁有相當大的影響力。議會似乎知道有關雷亞蒙迪的某些事……。



雖說是議會派遣VKP去雷亞蒙迪的……。

介入・壓力

VKP（瓦列迪亞王國治安維持騎士團）

正式的全名是VALENDIA KNIGHT OF THE PEACE。直屬於元老院的特殊組織。在國內擁有很大的權力，有時也會進行一些非合法的行動。根據任務的內容性質不同而分為數個不同的小隊。



亞修雷・萊歐特
アシュレイ・ライオット

伙伴



凱羅・梅羅絲
キャロ・メルローズ

專長是情報分析的VKP成員之一。在亞修雷潛入公爵宅邸或雷亞蒙迪之際以分析官的身份來協助他。

支援？

私通？



為支援亞修雷而派遣的危機處理者。雖然似乎擁有和事件有關的情報，但常採取謎樣的行動。

強・洛傑克蘭茲
ジャン・ローゼンクランツ

勢力關係圖

政治上的對立

魔都雷亞蒙迪

雖然擁有2000年的歷史，但卻因大地震而化為廢墟。災害肆虐的痕跡現在也還是無情地阻擋著侵入者，所以依然保持著遭受破壞時的狀態。在這裡有具有強大力量的「某種東西」存在，所以聽說現在這裡已經變成了只在傳說中出現的魔物之巢了。

密歐・基爾丹斯坦



聖印騎士團

（クリムゾンブレイド）

率領和議會對立的法王廳直屬騎士團，聖印騎士團的男子。和亞修雷同時進入雷亞蒙迪。目的是殲滅梅連坎普教團及制壓雷亞蒙迪。

宗教上的對立

帕德魯巴公爵家

帕德魯巴公爵

過去曾為元老院的一員，就算是現在也還擁有很大影響力的英雄。因想在暗中控制歷史而私下提供梅連坎普教團資金援助。



親子

喬修亞・帕德魯巴



帕德魯巴公爵當成寶貝般珍愛的兒子。在宅邸佔領事件中被梅連坎普教團綁架。

支援？

梅連坎普教團

（メレンカンプ）

席德尼・羅斯塔洛特



率領邪教集團梅連坎普教團的自稱預言者，至於襲擊資金提供者帕德魯巴公爵宅邸的理由則不清楚。

約翰・哈汀



伙伴

和席德尼一起襲擊帕德魯巴公爵宅邸的梅連坎普教團成員，將喬修亞當成人質帶走的人就是他。

登場人物介紹



本名：亞修雷・萊歐特（アシュレイ・ライオット／Ashley Riot）
年齡：２６～２９歲
身高：１８１公分
所屬：VKP（瓦列迪亞王國治安維持騎士團）重犯罪者處理班

身為遊戲主角的他，以第一名的成績從VKP學院畢業後，在實戰方面也是第一流的菁英。因為妻子和小孩被殺害而調職到VKP內工作風險最高，俗稱「危機處理者（リスクブレイカー）」的重犯罪者處理班。因為危機處理者的任務危險性都相當高，所以傳說生還率連３０％都不到。但處在這種情況下的亞修雷卻不管在任何時候都能保持冷靜，成功達成了許多次任務。

以格雷蘭特為舞台的，邪教集團「梅連坎普」佔領帕德魯巴公爵宅邸的事件，以及一週之後公爵被殺害的事件，解開這一連串事件的關鍵被認為就在於亞修雷身上，而他同時也是殺害公爵的重要嫌疑犯。為了替所愛的妻與子復仇而成為危機處理者的亞修雷又為何會捲入犯罪事件，這一切的謎，隨著遊戲的進展，慢慢你就會了解了。



自稱：席德尼・羅斯塔洛特（シドニー・ロスタロット／Sydney Losstarot）
年齡：不詳（２５～３０歲？）
身高：１７８公分
所屬：梅連坎普教團（メレンカンプ教團）

以古代的魔導士——梅連坎普為尊之邪教集團的創始人，談論人類的墮落與末日思想的自稱預言者。傳說他擁有能說出初次見面的人之過去及能隨心所欲操縱他人等不可思議的能力。雖然如此，但為他那強烈的魅力所迷惑而願意死心塌地追隨的人仍然絡繹不絕。

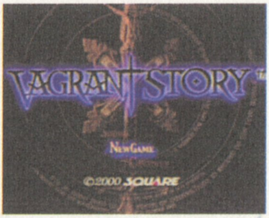
在突然佔領了位於格雷蘭特的帕德魯巴公爵的宅邸之後，雖然他以公爵的家人及傭人來要脅法王退位及釋放被囚禁的同伴，不過他真正的目的似乎並非如此。

危機處理者・亞修雷因為這次的佔領事件而遇見了席德尼，這大概只能說是命運的相遇了吧⋯⋯。

本名：羅密歐・基爾丹斯坦（ロメオ・ギルデンスターン／Romeo Guildenstern）
年齡：３４歲
身高：１７９公分
所屬：聖印騎士團

為法王廳直屬聖印騎士團「深紅之劍(クリムゾンブレイド)」的團長。他待人處事優雅而洗練，頗有騎士的風格，但同時他卻也是個只要是為了「正義」，不管會造成再大的犧牲也勇往直前的人。介入公爵宅邸佔領事件的原因不明。但事後他也帶領著騎士團一路追蹤席德尼到了魔都雷亞蒙迪。其壓倒性的兵力足以一口氣壓制全雷亞蒙迪。到底法王廳的目的是⋯⋯？而基爾丹斯坦的本意又是如何⋯⋯？

遊戲的開始方法



請將光碟片正確地放入PS本體，並且打開電源。在開場動畫之後就會出現標題畫面。另外，如果在開場動畫進行中按下START鈕或●鈕的話就可以直接跳到標題畫面，在下列選項中選擇一個並按下●鈕。

NEW GAME	從頭開始進行遊戲
CONTINUE	讀取之前的記錄以繼續遊戲。詳情請參照下列的「讀取遊戲記錄」
VIBRATION	可以切換振動搖桿的ON／OFF
SOUND	可以選擇以單聲道（モノラル）或立體聲（ステレオ）來進行遊戲

遊戲的記錄



在如右圖般的圓形光環上（記錄點）即可進行記錄。請選擇選單中「資料（データ）」選項的「記錄（セーブ）」。

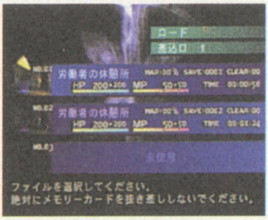
接下來請選擇記憶卡的位置（記憶卡插入口１或２），然後按下●鈕。

以十字鍵的上下來選擇要記錄的位置，以●鈕來決定。

如果選擇要記錄的位置已經有其他本遊戲的記錄存在時，會問你是否要覆蓋之前的記錄，如果願意的話請選擇「YES」後按下●鈕。

讀取遊戲記錄

在選擇了記憶卡插入口之後請按●鈕。接下來以十字鍵的上下來選擇要讀取的記錄，並以●鈕來決定。

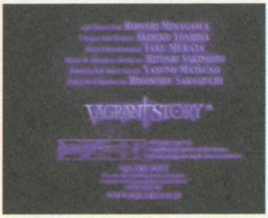


! 注意

在開場動畫結束，進入標題畫面後也請不要急著進入遊戲，因為若是放著再等一下的話就可以看到亞修雷受命參與公爵宅邸佔領事件的會議及潛入宅邸前與凱羅的對話，繼續等下去的話，在第二次片頭動畫結束後，還可以看到英文版的開場對話喔!

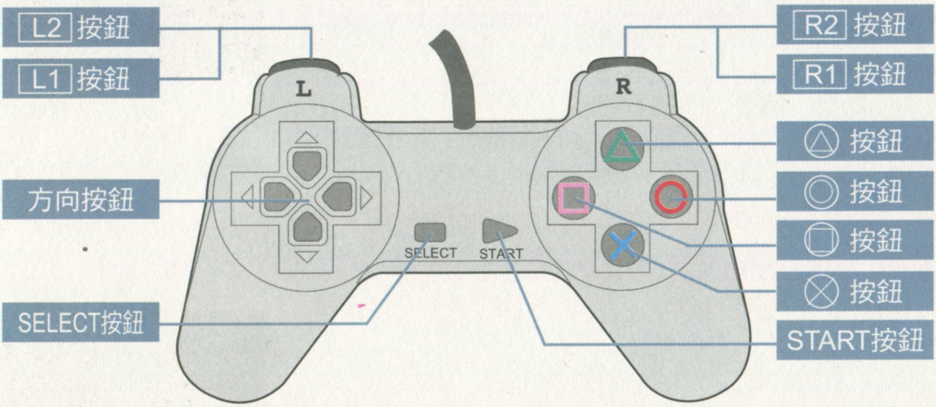


像電影預告片的畫面吧?

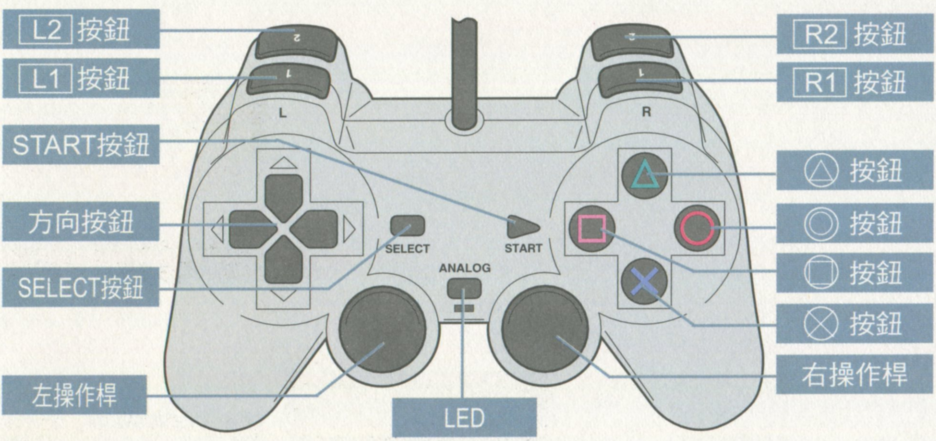


基本操作方法

控制器



模擬控制器



- 模擬控制器的操作桿，只有當LED亮紅燈時才能使用。另外，只要「オプション（選項設定）」中的「バイブレーション（振動設定）」是設定成開（ON），那麼不論是選擇模擬方式（LED亮紅燈）還是數碼方式（LED燈熄滅）都會出現振動效果。
- 按模擬方式開關、LED亮紅燈後、可用左操作桿當方向按鈕使用。
- 同時按下L1按鈕、L2按鈕、R1按鈕、R2按鈕、START按鈕、SELECT按鈕，可直接回到標題畫面重玩。
- 按○按鈕、╳按鈕、△按鈕、□按鈕、L1按鈕、L2按鈕、R1按鈕、R2按鈕，可快速閱讀文字情報。

正常模式（沒有拿武器的情形）

方向按鈕或左操作桿	移動。衝撞＆攀登（朝攀登的方向按著按鈕不放，衝撞到邊牆後攀登上去）。視點變更中變更視點
右操作桿	變更視點
STSRT按鈕	變更視點。省略、不看過場動畫
SELECT按鈕	擴大／縮小鏡頭焦距
○ 按鈕	決定。切換成戰鬥模式
✕ 按鈕	取消、不執行指令。開門關門。移動方塊（推、拿起、放置等）。結束視點的變更
□ 按鈕	跳躍
△ 按鈕	開啟「指令視窗」
L1 按鈕	旋轉地圖（逆時鐘方向）
L2 按鈕	顯示「縮短指令」
R1 按鈕	旋轉地圖（順時鐘方向）
R2 按鈕	邊按住這個按鈕邊按方向按鈕或左操作桿，可命令角色走動。

戰鬥模式

方向按鈕或左操作桿	移動。出現圓頂準星時選擇目標。視點變更中變更視點
右操作桿	變更視點
STSRT按鈕	變更視點。省略、不看過場動畫
SELECT按鈕	擴大／縮小鏡頭焦距
○ 按鈕	開啟關閉圓頂準星。發動「戰鬥特殊能力」
✕ 按鈕	取消、不執行指令。關閉圓頂準星。結束視點的變更
□ 按鈕	跳躍。發動「戰鬥特殊能力」
△ 按鈕	開啟「指令視窗」。發動「戰鬥特殊能力」
L1 按鈕	旋轉地圖（逆時鐘方向）
L2 按鈕	顯示「縮短指令」。選擇目標時，更改目標
R1 按鈕	旋轉地圖（順時鐘方向）
R2 按鈕	邊按住這個按鈕邊按方向按鈕或左操作桿，可命令角色走動。

選單畫面

方向按鈕或左操作桿	移動游標。開啟道具視窗時，用方向按鈕之左右更換選單
右操作桿	不使用
STSRT按鈕	不使用
SELECT按鈕	不使用
○ 按鈕	決定
✕ 按鈕	取消、不執行指令
□ 按鈕	不使用
△ 按鈕	隨時都可以關閉指令
L1 按鈕	更換選單。當開啟能力值的指令視窗時，變更所選擇的角色
L2 按鈕	不使用
R1 按鈕	更換選單。當開啟能力值的指令視窗時，變更所選擇的角色
R2 按鈕	不使用

● 當顯示「短縮指令」時，只要按壓各鈕就能開啟「指令視窗」。

畫面的看法

這是正常模式下的畫面看法。
(戰鬥模式時的畫面看法請參照 24 頁)



HP	顯示體力的現在值／最大值。隨時間經過會慢慢恢復。一旦現在值變成0就表示遊戲結束。
MP	顯示魔力的現在值／最大值。使用魔法時會消耗，隨時間經過會慢慢恢復。
RISK	攻擊敵人時就會增加，隨時間經過會慢慢減少。數值越大命中率越低，但打出致命一擊的機率越高。
簡易地圖	現在所在位置的簡易地圖，紅點是自己的所在地，而白點是該地圖的出入口。
部位狀態表	可以藉由顏色的變化來了解身體各部位的HP狀態，各種顏色所代表的意義請參照 15 頁。

簡易地圖（畫面右下角）

看簡易地圖時，要注意「只會顯示進入過的房間」以及「白色的點」。就算沒有去過隔壁的房間，也會用白點來顯示出入口。因此，可以知道在房間之內是否有沒走過的門以及大概的所在位置。另外，簡單地圖的方向與遊戲畫面是同一個方位。

圖表記號的看法

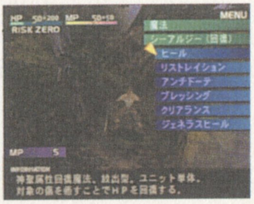
	紅點	進來的地方。
	白點	可出去的地方。
	藍點	區域的出入口。
	上鎖處	有上鎖的門。得到可開門的鑰匙時，會變成白點。

指令說明

在地圖畫面上按△鈕的話就會顯示出各種指令。

■ 魔法

會顯示出到現在為止所學會的魔法。連一個魔法也沒學會時則不會顯示此選項。



■ 必殺技(ブレイクアーツ)

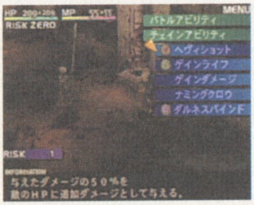
會顯示現在裝備中的武器可以使用的必殺技，選擇「一覽表示(リスト表示)」的話就可以確認已經學會的各系統武器所能使用的必殺技。連一個必殺技也沒學會時則不會顯示此選項。



■ 戰鬥特技(バトルアビリティ)

會顯示到現在為止所學會的連鎖特技(チェインアビリティ)及防禦特技(ディフェンスアビリティ)。可以在顯示各特技的一覽表上進行按鈕的配置。

要進行按鈕的配置時，只需要在想選擇的連鎖特技或防禦特技上按下想配置的按鈕(○、△、□鈕)就可以了。在已經配置好按鈕的特技前會出現象徵按鈕的符號。附帶一提，按鈕的配置無論何時都可以進行變更。



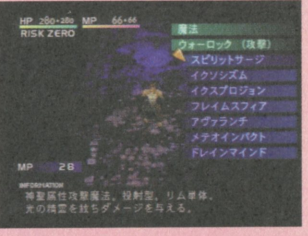
■ 道具(アイテム)

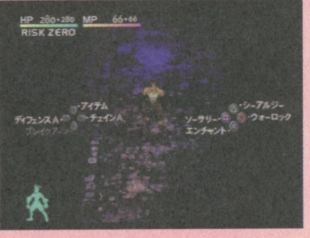
可在此進行武器、防具的裝備或分解或是使用道具等。各指令可以用方向鍵的左右或是R1、L1鈕來選擇。



活用L2鈕的簡縮指令吧

按住L2鈕之後就會出現簡縮指令畫面，在此按下十字鍵或各按鈕的話就可以在不切換畫面的情況下叫出指令選單。若能好好活用它的話，相信一定可以讓你的遊戲進行的更順利才是。





一瞬間就可以做好指令的選擇了。

! ●裝備

在此會顯示出現在裝備中的武器及防具，將游標指向想變更的部位後按下決定鈕就會顯示出現在所擁有的武具一覽表，接下來只要將游標指向想變更的武具上按下決定鈕就完成了。

●設定(セットアップ)

選項	說明
組裝武器(武器を組み立てる)	左邊的選項為只有在散佈於雷亞蒙迪的工廠中才能使用的指令。詳細情況請參閱第 31頁。
修理(修理する)	
合成(合成する)	

選項	說明
裝置秘石(秘石を裝著する)	將秘石裝在武器或盾牌上
分解(分解する)	將武器及盾牌分解成各個零件
改變名稱(名前を變更する)	變更武器及盾牌的名稱

● 用L1鈕、R1鈕來選擇想要變更名稱的武器及盾牌。在變更成喜歡的名稱之後，選擇決定，按下開始鈕之後便結束。接下來，假如覺得這樣就可以的話，再選擇「YES」，登錄就完成了。



項目	說明
武器(ウェポン)	顯示至今得到的並且組裝完成的武器。最多可帶8個。
劍身(ブレード)	顯示至今得到的劍身。為武器的劍身、組裝的材料。最多可帶16個。
握柄(グリップ)	顯示至今得到的握柄。為武器的握柄、組裝的材料。最多可帶16個。
盾牌(シールド)	顯示至今得到的盾牌。最多可帶8個。
防具(アーマー)	顯示至今得到的各式各樣防具。最多可帶16個。
秘石	顯示至今得到的秘石。可裝在武器及盾牌上面。最多可帶48個。
道具	顯示手上的道具。決定使用的道具，選擇「使用」之後，目標圈便會出現。再決定使用對象之後，便可以使用了。最多可帶64個。

可決定武器的攻擊型態

握柄(グリップ)

所謂的握柄(グリップ)就是使用武器時，手握的部份。只要加上劍刃就可以當做武器來裝備了。握柄的種類會大幅影響武器的攻擊型態，在組合武器時最好考慮劍刃和握柄是否配合，以做出強力的武器。另外，根據握柄的不同而所能裝備的秘石數量也不同。



小刀／劍／長劍用
雖然劍有三種，但使用的握柄都是一樣的。



槍用
除了槍尖以外的手握部份。材料從木頭到鋼鐵等，有各式各樣的。



斧／棍／用
斧頭或是鎚、杖之類的武器使用的是這種握柄。



十字弓用
十字弓用的握柄其實應該算是弓箭中「箭」的部分。

●關於尋找(サーチ)、丟掉(破棄)、編排(ソート)、狀態(ステータス)

選擇武器、盾牌、及零件時，按□按鈕二次便可以進行。

尋找(サーチ)	可以尋找使用該零件的武器及盾牌
丟掉(破棄)	把所持有的武器、防具及零件丟掉。裝備中的東西是無法丟掉的。如果沒關係的話，就選「YES」決定。
全部丟掉(一括破棄)	選擇道具時，會顯示出來。可將所選的道具全部丟掉。如果沒關係的話，就選「YES」決定。
編排(ソート)	可依照各式各樣的分類來編排。選擇以何種順序編排，決定之後，便會排好並結束。
修理(修理)	可回復損傷點。只能在工廠裡使用的指令。詳情請參閱第26頁。
道具狀態(アイテムステータス)	在武器、劍身、握柄、防具、秘石的各個項目中，對想確認的道具按下□按鈕之後，即可顯示出其狀態。在確認中再按一次□按鈕，確認項目就會更改。 另外，用L1、L2按鈕，可再選擇武器、防具中看到手上持有的庫存。

【道具狀態的看法】

DP	損傷點。變為0之後，性能會急速減弱。
PP	靈力值(ファントムパワー)。連續使用武器或盾牌，就會累積起來。當累積的數字愈大，武器便會增加攻擊力，而盾牌則是使防禦力大幅度地上升。 但是，裝備該武器或是盾牌時，其PP便會慢慢地降低。
ORG	單一零件的原來數值。
EQP	亞修雷本身加上武器、防具的數值再加上裝飾品的總合數值。

RANGE	數字愈大，射程範圍變越廣。
RISK	在攻擊時，增加的風險值數字。
STRENGTH	數字愈大，攻擊力和承受力上升越多。
INTELLIGENCE	數字愈大，魔法的效果和抵抗力上升越多。
AGILITY	數字愈大，攻擊命中力和迴避率上升越多。



【DP(ダメージポイント)與PP(ファントムパワー)是?】

武器與盾牌有分成DP與PP兩個參數值。DP算是武器的耐久度，會因攻擊或防禦而有所減少。當變為0時，攻擊力便會大幅度地下降。另外，PP則是打倒敵人就會上升，此數值越高，攻擊力也就越大。再者，DP可以在工廠裡回復。因為PP會在戰鬥模式中緩緩下降，所以在四周沒有敵人的情況之下，就要換成正常模式，這可是基本原則。

▼此為PP變為0的情況。要是變成這種狀態就不能給敵人太多損傷。





▲此為PP變為MAX的情況。與左邊之照片相比較，有著壓倒性的差別。

【種類】

HUMAN	對付人類的攻擊值以及防禦值
BEAST	對付野獸的攻擊值以及防禦值
UNDEAD	對付殭屍的攻擊值以及防禦值
PHANTOM	對付靈體的攻擊值以及防禦值
DRAGON	對付龍的攻擊值以及防禦值
EVIL	對付惡魔的攻擊值以及防禦值

【屬性】

PHYSICS	對付物理屬性的攻擊值以及防禦值
AIR	對付風屬性的攻擊值以及防禦值
FIRE	對付火屬性的攻擊值以及防禦值
EARTH	對付地屬性的攻擊值以及防禦值
WATER	對付水屬性的攻擊值以及防禦值
LIGHT	對付光屬性的攻擊值以及防禦值
DARKNESS	對付黑暗屬性的攻擊值以及防禦值

【類型】

BLOW	打擊系武器的攻擊值以及防禦值
CUT	切斷系武器的攻擊值以及防禦值
IMPALE	貫穿系武器的攻擊值以及防禦值

【屬性參數值的成長】

各屬性的相對關係如右圖所示。敵人必定是屬於六個屬性中的一個。武器是跟攻擊之敵人的屬性相對的屬性值、防具是與被敵人攻擊的相同之屬性值會提昇。像這樣子，根據武器與防具不同，成長的方式也不同。

屬性相對表
火←→水
風←→土
神聖←→黑暗

【種族參數的相關表】

							Type 1	Type 2	Type 3
人類	↑				↓	↓	↑		
獸	↓	↑				↓		↑	
不死	↓	↓	↑						↑
靈體		↓	↓	↑			↑		
龍			↓	↓	↑			↑	
惡魔				↓	↓	↑			↑

Type 1：人類／靈體
Type 2：獸／龍
Type 3：不死／惡魔

↑為參數值上升，↓為參數值下降。總之，對於各類種族，會與下面的兩個種族關係是相反的。（由惡魔再到人類循環下去。）要是上升值比起下降值來得高的話，也是有可能同時讓兩種關係數值都很高，但是像右圖所示來組合的效率會比較好。

角色狀態(キャラクターステータス) 畫面的看法



亞修雷可以在加分畫面或是使用在雷亞蒙迪得到的道具讓HP和MP及各種狀態成長。在這裡會顯示出各部位的狀態。另外，假如在地圖之內有敵人的話，按L1、R1按鈕可以看到敵人的狀態。要是按 ■ 按鈕的話，可以看到基本參數值。但是，要看到敵人的基本參數值，假如沒有用魔法「アナライシス」先施展在敵人身上就無法看到。

【角色狀態的看法】

ORG	亞修雷本身的數值
EQP	亞修雷本身加狀態變化加裝飾品之總和數值
STRENGTH	數值越大，攻擊力和承受力越高。
INTELLOGENC	數值越大，魔法效果和抵抗力越高。
AGILITY	數值越大，攻擊命中率及迴避率越高。

R.AR	右手腕
L.ARM	左手腕
HEAD	頭
BODY	身體
LEGS	腳

※還有擁有其他部位的怪獸存在。

R.ARM ◘ EXCELLENT —— 狀態如下面改變

excellent	最佳狀態。沒有回復的必要。
Good	良好狀態。但是，小心一點會比較好。
Average	普通狀態。雖然不危險，但是要避免戰鬥。
Bad	不良狀態。承受著嚴重的損傷。
Dying	最差狀態。接近無法動彈的情況。

※各個狀態都有不同的顏色。

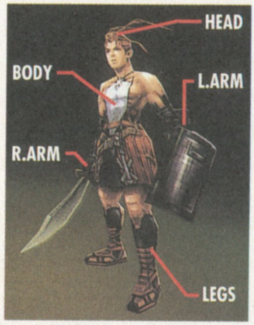
當各部位爲 Dying 狀態時，會發生如下列的處罰

右手腕……「アタック50%」（通常攻擊＆必殺技的損傷變為1／2）
左手腕……「パリィ50%」（回避率降低）
頭…………「沉默」（無法施展魔法）
身體………「リスク200%」（風險值增加速度變成兩倍、目標圈展開時也慢慢增加）
腳…………「ムーヴ50%」（移動速度變成1／2）

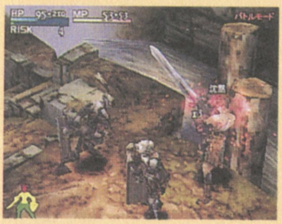
部位（リム）傷害系統

本遊戲中最大的特徵之一就是這個部位（リム）傷害系統。亞修雷全身可分作頭、身為、左手、右手以及腳等五個部位，它們擁有各自獨立的HP值，不過與代表亞修雷生命力的HP是分開來計算的。若是某個部位受到了超過HP值的傷害的話，就會發生如攻擊力減半之類的，各式各樣的影響。以下就為您依各部位來介紹會發生的影響，請時常注意自己的狀態，在受到過量的傷害之前就先回復吧。





頭 ● 陷入沉默狀態而無法使用魔法



▲ 頭部受到了重傷，在回復之前是無法使用魔法的。

一旦頭部受傷過大，導致HP值變成0的時候，亞修雷就會變成沉默狀態。在這個情況下是完全無法使用魔法的，最好趕快用道具來回復。

左手 ● 變得更容易受傷了!!



▲ 連動作緩慢的敵人都能把你打著玩。

若是左手的HP變成0時，會出現「パリィ50%」的字樣，表示迴避能力只有平常的一半。如此就更難躲過敵人的攻擊，也就是說比較容易受到傷害。特別是和攻擊力高的敵人戰鬥時更要多加注意！

腳 ● 腳受重傷的話，移動力就會減半了!!



▲ 打帶跑的戰法也變得無法使用了。

要是腳的HP變成0的話，移動力就會減半。如此一來，不管是要逃命或是要追擊敵人都會變得很傷腦筋。萬一在這種情況時碰上移動速度快的敵人的話，更是非常不利的。
打帶跑的戰法也變得無法使用了。

右手 ●武器的運用能力下降，攻擊力減半!!

若是右手的HP變成0時，會出現「アタック50%」的字樣，表示攻擊力只有平常的一半。因為如此一來能給予敵人的傷害就會只剩下平常的一半，所以即使是和雜兵戰鬥也有可能會陷入長期戰。



↑ 這是在通常的狀態下所能給予敵人的傷害。

← 在右手受到嚴重傷害的情況下，傷害值就只剩這麼一點，戰鬥自然就會拖長了。

身體 ● 風險值（リスク）的上升會變成兩倍!!

要是身體受到重傷的話，風險值（リスク）的上升就會變成兩倍，而且連在展開目標圈時風險值都還會繼續增加，因為風險值一增加，受到的傷害也會隨之變大的關係，是相當麻煩的情況。



↑ 每次攻擊風險值都會上升，此時上升值會變成兩倍。

← 在展開目標圈（選擇攻擊對象中）時風險值也會持續上升!!

地圖(マップ)

顯示地圖

方向鈕	畫面移動
◯按鈕	顯示各地區
L2按鈕加方向鈕	地圖旋轉
L1按鈕、L2按鈕	移動房間
L2按鈕加方向鈕	焦距



現在位置

房間名稱

地區名稱

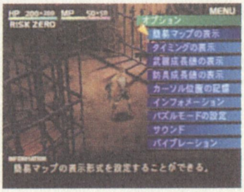
資料 (データ)

可進行遊戲的儲存與讀取。詳情請參閱第 7 頁。

選項設定 (オプション)

可進行遊戲的基本設定

顯示簡易地圖 (簡易マップの表示)	變更簡易地圖的顯示方法
顯示時機 (タイミングの表示)	可開或關戰鬥特殊能力的輸入時機的顯示。（當亞修雷的頭上出現「！」時就是輸入的時機）
顯示武器成長值 (武器成長值の顯示)	攻擊之時，將武器的成長情況用符號來顯示。（藍色表示正成長，紅色表示負成長。）
顯示防具成長值 (防具成長值の顯示)	承受攻擊之時，將防具的成長情況用符號來顯示。（藍色表示正成長，紅色表示負成長。）
記憶游標位置 (カーソル位置の記憶)	可設定是否記憶上次游標的移動位置。
資訊(インフォメション)	可進行畫面下的資訊顯示設定。
謎題模式設定 (パズルモードの設定)	可設定有沒有運用攀登用道具的謎題模式。
聲音(サウンド)	可切換遊戲音效為立體聲或單音。
振動(バイブレーション)	可切換模擬式搖桿其振動之開關。



分數 (スコア)

顯示各項分數。可看到現在的危機處理者等級和獲得的稱號等等各種東西。



快速手冊(クイックマニュアル)

可得到關於基本的操作方法及有益的情報與暗示。

【有關謎題模式】

在雷亞蒙迪的迷宮中常常會碰到為通過被封閉的路而不得不利用石頭或木箱來解謎的情況。像這一類的房間在解開了一次謎之後，再度進入房間時就會進入謎題模式。它是一個考驗你如何在短時間內解開各式各樣的謎題或確保通路的模式。根據謎題的難易度不同而有設定了不同的標準時間，然後依據玩家過關的時間來授予不同的等級。順帶一提，在遊戲中為了那些覺得謎題模式很麻煩的人而也有準備了將謎題模式加以關閉的機能。



→有許多使用木箱及移動地板的謎題出現。



←只要到達終點就會顯示等級，最低等級是GAME DESIGNER?

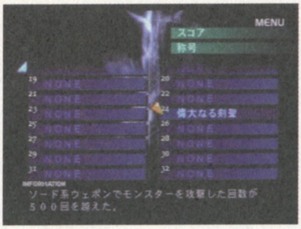
【全體地圖（選單畫面）】

因為用全體地圖可以知道有關於此區域的一些詳細情況，如記錄點、工廠所在處或是房間的資料等等。當要找什麼東西的時候，是很有用的。另外，利用搖桿操作可以切換到想知道情報的房間、也可任意地調整地圖的擴大、縮小或回轉等等，和顯示方法。

圖示	名稱	說明
	亞修雷記號	表示現在亞修雷的所在位置。
EXIT	SAVE	在選到的房間裡有記錄點。
SAVE	FACTORY	在選到的房間裡有工廠。
Container	紅點	進來所在房間的地方。
FACTORY	EXIT	表示區域的出入口。也有顯示出鄰接區域的名稱。
	Container	在選到的房間裡有儲藏箱。
	白點	在選到的房間裡有出入口。
Locked	LOCKED	進出需要鑰匙。得到鑰匙之後，會改變表示方法。

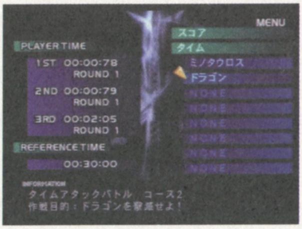


▲在指令「分數（スコア）」中，右上角有四個選項。分別為稱號、危機處理者檔案、時間以及圖書館。左上角為目前所得到的分數。而左下角是目前的等級排名。



▲稱號。

共有32個稱號等待玩家來達成。完成的稱號將會在有字樣顯示出來，而還沒有完成的稱號就不會出現字了。當把游標移動至完成的稱號上面時，在下方會有完成條件的出現。如圖示，在第24個稱號為「偉大的劍聖（偉大なる劍聖）」，而下方的完成條件是用劍系武器攻擊怪獸的次數超過500次。

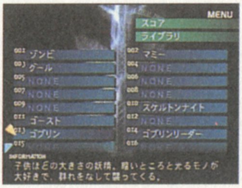


▲時間模式（タイム）。

右手邊為敵人名稱，共有八隻。左上方為結束戰鬥所花的時間。接下來則是參考時間。最下方為任務資訊。

【圖書館機能(ライブラリ機能)】

圖書館機能就是將亞修雷打倒過一次的怪獸資料，陸續地登錄在圖書館(圖鑑)裡的機能。雖然最初圖書館裡什麼也沒有，但是在遊戲的進行中會慢慢地增加上去。很快地，就可以作出完美的怪獸圖鑑。對於登錄起來的怪獸，可以閱覽由弱點與狀態到一些攻略方法等等的詳細資料。因此，對於玩此款遊戲也是有用處的。另外，似乎也有只用一般方式全破的話就無法加入圖書館的怪獸存在。



▲一點一點地慢慢填滿圖鑑。愛好收集者決不可錯過。



▲怪獸圖片可以回轉以及放大和縮小。

在雷亞蒙迪裡的各種裝置

【門】

連結房間與房間的門有很多種。有很簡單就可開啟的門，也有一定要開鎖的門等各式各樣的門。開鎖的方法像尋找鑰匙或開關、打倒怪獸等等，有很多方法。



【寶箱】

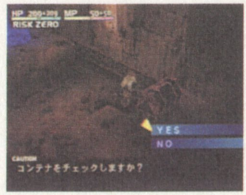
在寶箱的正面按下×按鈕，打開蓋子，就會顯示出道具一覽表。將游標移到想要的道具之上按下○按鈕的話，就可以拿到。另外，按下□按鈕的話，顯示出的道具便可一齊拿到。途中，按下×按鈕之後，就會終止。但是，留下的道具會被丟掉而得不到。當有無法取得的道具時，可在選擇之時，再按一次○按鈕，手上持有的道具一覽表便會顯示出來。在一覽表中，選擇不要的東西，將其整理一下（丟掉、分解）就可以拿到手了。



在寶箱之中，也有被鎖住的。要尋找這類寶箱的鑰匙或使用魔法「アンロック」才能打開。

【儲藏箱(コンテナ)】

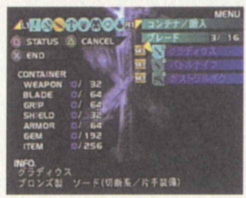
可將手上的道具收藏起來的箱子。放在箱子裡的道具，不管從哪個箱子都可以拿出來。因為持有的道具有限制，所以將多餘的道具放在箱子裡面會比較好。在儲藏箱的正面按下×按鈕之後就可以打開蓋子，接下來就可以拿出、存入道具。





■ 搬出（從儲藏箱中取出）、搬入（保管在儲藏箱裡）

顯示出各選單。在想取出的道具的選單裡，用方向鍵的左右或者是L1、R1按鈕來選擇後，清單就會顯示出來。由清單之內選擇要取出的道具並再按○按鈕的話，就會進入選擇狀態。（在選擇狀態的時候，可以與清單內其他的道具交換位置。要交換位置就在選擇狀態中選擇別的道具。）如果再對選擇狀態的道具按一次○按鈕，就會顯示出下列的選單。

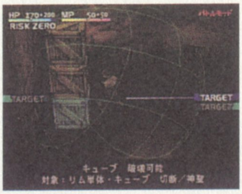


搬出／搬入	由儲藏箱中取出。預定搬出／搬入的道具可在選單的「！」裡確認。
丟掉(破棄)	可丟掉所選的道具及指定個數。
全部丟掉(一括破棄)	全部丟掉所選的道具。
編排(サーチ)	依照各式各樣的類別來排順序。

將想搬出／搬入的道具全部般好的話，按○按鈕選「YES」，就算完成。

注意：之前所儲存的紀錄與遊戲中的資料在記憶卡上不一致，或者是沒有存在記憶卡裡的時候就不能利用本來儲存在儲藏箱裡的道具。

【攀登用道具(キューブ)】



在迷宮內有各式各樣的攀登用道具，可以把它們堆高或是推動以製造立足點。其中也有可以用武器破壞的。被破壞或移動的攀登用道具，只要離開房間再回來就會回復原狀。

攀登用道具可分為以下幾種

可滾動的攀登用道具	會向推的方向以滾的方式移動一格(一個攀登用道具的面積大小)的距離。
有限制次數的攀登用道具	會向推的方向以滾的方式移動一格。不過，一旦次數變成0就會消失。
推動式攀登用道具	會向推的方向以滑的方式移動一格。可以破壞。
無磨擦推動式攀登用道具	會向推的方向滑動，直到撞到障礙物為止。
可搬動攀登用道具	可以將它搬到想放的地方去。可以破壞。
磁性可搬動攀登用道具	可以將它搬到想放的地方去。有紅色和藍色兩種，將同色的兩個相疊時，在上方的那一個會浮起一格的高度，若是將兩個不同顏色疊在一起時就會彼此緊緊吸住，變成再也無法移動的狀態。和其他攀登用道具則不會有反應。磁力的效果僅限於上下兩側。



▲努力往上爬的亞修雷。



▲哇啊！不小心把箱子打破了！



▲明明已經破壞了的箱子，在離開房間再回來之後就復活了，真是奇妙啊。

來自VKP的忠告1／要攀上斷崖之類的地方時，必須利用跳躍或攀登用道具

- 2個攀登用道具的高度：按住方向鍵就可以爬得上去
- 3個攀登用道具的高度：跳躍之後再進行攀登，或是搬移其他的攀登用道具來當作踏台。
- 4個攀登用道具的高度：堆了2個攀登用道具的話就爬的上去，如果沒有的話就沒辦法了。另外，只有1個攀登用道具時，站在它上面進行跳躍之後就夠的到了。

來自VKP的忠告2／雷亞蒙迪是不可思議的地方

不小心將攀登用道具破壞或是放到錯誤的位置時，只要離開房間再回來就會恢復原狀了。

【陷阱】

在遊戲中的某些地方設有陷阱。踩到陷阱時會發動各種不同的效果。



【記號】

利用記號就可以發現陷阱。記號有以下幾種方法。



使用道具	使用「千里眼晶」
使用魔法	使用「マーク」的魔法
中陷阱	只要是中過一次的陷阱，以後就可以看得到了

※記號的效果會持續到玩家離開房間之後為止。

【陷阱的種類】

デスヴェイパー	物理系直接攻擊陷阱。從腳下噴出強烈的酸性蒸氣，造成亞修雷傷害。
イラプション	火系直接攻擊陷阱。從腳下冒出火燄，造成亞修雷傷害。
フリーズ	水系直接攻擊陷阱。從腳下噴出強烈的冷氣，造成亞修雷傷害。
ガスト	風系直接攻擊陷阱。腳下噴出會造成真空狀態的強風，造成亞修雷傷害。
テラスラスト	土系直接攻擊陷阱。將亞修雷身旁的元素合成，造成結晶，使亞修雷受傷。
サンクチュエリ	神聖系直接攻擊陷阱。帶有神聖力量的閃光從腳下射出，使亞修雷受傷。
ディアボロス	暗黑系直接攻擊陷阱。帶有黑暗力量的閃光從腳下射出，使亞修雷受傷。
ポイズンパネル	使狀態產生異常。從腳下噴出毒瓦斯。使亞修雷陷入「毒」的狀態。
パラライズパネル	使狀態產生異常。從腳下噴出麻醉瓦斯。使亞修雷陷入「麻痺」的狀態。
カースパネル	使狀態產生異常。放出原本被封印在地中的惡靈。使亞修雷陷入「詛咒」的狀態。
ヒールパネル	回復。因大神・弗爾特那的神力而回復一定程度的體力。
キュアパネル	回復。受到大神・弗爾特那的加護而使各種狀態異常完全回復。

【關於狀態異常】

因敵人的攻擊或是踩到陷阱而會發生狀態異常的情形。狀態異常可藉由時間經過來回復或者是用道具及魔法來回復。



圖示	名稱	效果	解除方法
	STR下降（STRダウン）	STRENGTH值減少。	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	STR上升（STRアップ）	STRENGTH值增加。	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	INT下降（INTダウン）	INTELLIGNCE值減少。	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	INT上升（INTアップ）	INTELLIGNCE值增加。	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	AGL 下降（AGLダウン）	AGILITY值減少。	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	AGL上升（AGLアップ）	AGILITY值增加。	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	快速（クイック）	移動速度上昇。	經過一定的時間
	沉默（サイレント）	處於無法唸出魔法的狀態，而使不出魔法	離開房間
	痲痺（マヒ）	身體痲痺，無法使用武器或拳頭直接攻擊以及必殺技	使用「世界樹の涙」
	中毒（毒）	在一定時間內會受到毒的損傷。	使用「精靈の祈り」
	麻木（しびれ）	引起輕度痙攣導致移動速度下降、無法使用戰鬥特技	使用「聖靈の祝福」
	詛咒（咒い）	因邪惡的詛咒使得STR、INT、AGI數值全部減少。	使用「天使の微笑み」
	回復加速（リジェネレーション）	HP的回復速度增加。	離開房間
	魔法無效（魔法無效）	對亞修雷施加的魔法無效一次。	接受魔法
	道具性能下降（性能ダウン）	武器、防具的性能減少、無法變更裝備。	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	道具性能上升（性能アップ）	武器、防具的性能增加。	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	風屬性（アタッチ・エア）	武器的「風」屬性上升。「土」屬性下降	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	火屬性（アタッチ・ファイア）	武器的「火」屬性上升。「水」屬性下降	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	地屬性（アタッチ・アース）	武器的「地」屬性上升。「風」屬性下降	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	水屬性（アタッチ・ウォーター）	武器的「水」屬性上升。「火」屬性下降	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	抗風屬性（レジスト・エア）	防具的「風」屬性上升。「土」屬性下降	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	抗火屬性（レジスト・ファイア）	防具的「火」屬性上升。「水」屬性下降	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	抗地屬性（レジスト・アース）	防具的「地」屬性上升。「風」屬性下降	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」
	抗水屬性（レジスト・ウォーター）	防具的「水」屬性上升。「火」屬性下降	經過一定的時間或是使用魔法「ディスペル」

在雷亞蒙迪的戰鬥方法

【戰鬥模式（バトルモード）】

按○按鈕或決定紐就可進入戰鬥模式。在戰鬥模式中無法攀登牆壁或是搬運攀登用道具等等。

【畫面的看法】



目標圈

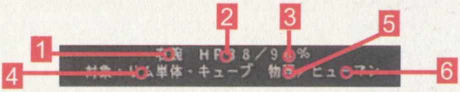
可攻擊到的範圍。大小與形狀依攻擊的方法而改變。

敵人的各部位

可攻擊的敵人之部位。

目標資訊

目標資訊



1 目標敵人的名稱及攻擊部位。

2 對部位的予測損傷值。當發生狀態異常時，會將狀態異常的名稱顯示出來。

3 對部位的予測命中值。在使用會引起狀態異常等等的某些攻擊時，追加效果也會顯示出來

4 顯示成為對象的目標種類（部位／個體／怪獸一隻）

5 表示攻擊及屬性的種類

6 表示成為對象的敵人種族

【攻擊方法】

攻擊敵人的情況為接近敵人到某種程度，當敵人進入目標圈時按下○按鈕。

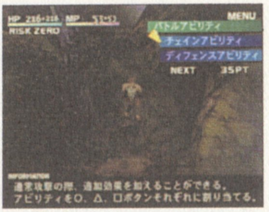
接下來，選擇要攻擊敵人的哪一個部位。可參考目標圈資訊來決定攻擊部位吧。
另外，當有多數的敵人進入目標圈，也可以選擇要攻擊哪一個敵人。假如決定好要攻擊的地方的話，按下○按鈕之後，就會開始攻擊。

因為在敵人開始攻擊時，會發出攻擊信號或是變紅，所以要注意。





【戰鬥特技(バトルアビリティ)】



亞修雷在進入雷亞蒙迪之後不久就可以學到戰鬥特技。戰鬥特技分成攻擊類型與防禦類型兩種。

● 戰鬥特技的使用方法

用○、△、□按鈕來分配戰鬥特技，就可以在戰鬥中發動技巧。



● 得到戰鬥特技的方法

不管是連鎖特技、防禦特技中的哪一個發動成功，就會將經驗值存入戰鬥特技，等到達一定數值之後，就可以得到新的戰鬥特技。當得到新的戰鬥特技之時，可選擇要連鎖攻擊、防禦特技中的哪一種，此時畫面會顯示出未學到的技巧。配合著自己的戰鬥方法，選擇喜歡的技巧後，就結束了。

【連鎖特技(チェインアビリティ)】



當打到敵人的瞬間，依照武器的不同，抓準時機，按下分配過連鎖攻擊的按鈕之後，就可得到追加效果。另外，在抓準時機按下不同的連鎖攻擊的按鈕的話，就可以一直連續攻擊下去。（只要抓準時機的話，不管幾次都能連續下去。）

來自VKP的忠告3／攻擊時要注意障礙物

隔著障礙物攻擊敵人或是站在障礙物上攻擊容易失誤，要注意。



打到障礙物。啊！不妙。繞過去攻擊敵人吧。



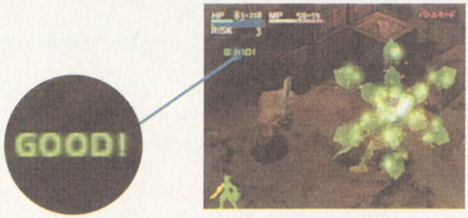
PT為學習到戰鬥特技的經驗值。在成功使出連鎖特技或防禦特技之時，就會得到1PT。當PT數值到0，就可以學到連鎖特技或防禦特技中裡的技巧。

【防禦特技（ディフェンスアビリティ）】

當敵人用攻擊或是用魔法時才有效果。當敵人打到的一瞬間，抓準時機，按下分配好防禦特技的按鈕後，就會出現追加效果。無法像連鎖攻擊一樣連續發動。

【指令信號】

發動戰鬥特技的時機的表示如下



TOO FAST	太快了！
SLOWER	再慢一點！
COOL	剛好！
FASTER	再快一點！
TOO SLOW	太慢了！

※ 其他也會有「GOOD！」「EXCELLENT！」「RIGHT-ON！」「PERFECT！」「WELL-TIMED！」「NICE！」「GREAT！」顯示出來，但是意思跟「COOL！」一樣。確認指令信號來算準時機吧。

【顯示時機】

在指令的設定中打開「顯示時機（タイミングの表示）」的話，就會更容易瞭解發動戰鬥特技的時機。在！記號顯示出來的那一瞬間裡，按下分配的戰鬥特技按鈕成功率就會提高。



VKP的忠告4／切換視點

藉著更換視點，可以發現至今在高處所不知道的某條通路或是因為看到懸崖下的情況而有新的發現。



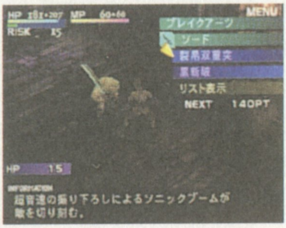
可以找到隱藏的門或是寶箱。

【必殺技(ブレイクアーツ)】

每種武器所學到的必殺技。

● 必殺技的使用法

打開選單後請選擇「必殺技」一項。就能夠顯示現在所裝備的武器所能使用的必殺技。選取想要使用的必殺技並將目標移到欲攻擊的敵人處，此外一決定好對象之後，就可以使出必殺技，給予敵人各樣的打擊。
選取「顯示一覽表」後，具有必殺技的武器便會以白色文字顯示。選取以白色文字顯示的武器按下○鈕，就能夠確認此武器的必殺技了。
使用必殺技會消耗自己的生命值，所以要注意不要過度使用，訂立戰略有效地使用。



① 選擇必殺技



② 選取目標



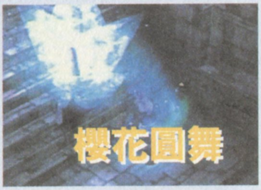
③ 發動！

● 得到必殺技的方法

要得到必殺技，必須利用常用的武器累積得到必殺技所需的經驗值。得到必殺技所需的經驗值，在經常使用武器之後就可以得到。
此外，每種裝備武器的必殺技都不同，因此得到必殺技所需要的經驗值也有許多種。



以下是一些必殺技



劍系必殺技之一。將敵人一刀兩斷。



↑槍系必殺技，引起真空旋風。

↓重斧系必殺技，超強力!





ヘヴィダスト

杖系必殺技，將重力場扭曲，對敵人造成傷害。

【魔法】

使用魔法必須找到掉落於雷亞蒙迪境內的咒文書。透過閱讀及使用咒文書，就可以學會記載於書中的魔法。學會的魔法，雖然只要耗費MP就可以使用，但若MP不足時則無法使用。



● 使用咒文書(グリモア)

得到後，從選單的「道具(アイテム)」的「道具」中選取咒文書，目標圈就會開啟。如果在欲使用的物件上按○鈕，則會耗費必要的MP，然後記在那本咒文書裡的魔法就會發動。



● 使用魔法



能夠學會使用咒文書來發動的魔法。若選擇選單中的「魔法」，就能夠顯示魔法的種類。若選取想使用的魔法種類後，就會出現一覽表（只會顯示到目前為止學會的）。若從一覽表當中，選擇這次所要使用的魔法，則目標圈便會開啟，若選取使用物件後按下○鈕，魔法便會使出。只不過，當MP不足時則無法使用。
此外，在魔法使用時可以選擇目標圈圓頂的高度，然後選擇其效果範圍。在效果範圍內的目標（也包含亞修雷）都會有效果。在效果範圍顯示時一面按著□鈕一面按方向鍵的上下就能夠改變其高度。

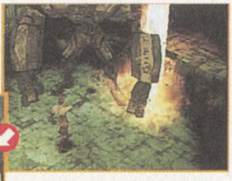
來自VKP的忠告5/活用選單的「地圖(マップ)」

上了鎖的門。若看選單中的地圖，確認那個有門的地圖，就會知道開鎖時所必須的鑰匙和印記。

【攻擊系魔法有等級之分】

在使用攻擊系魔法時，有的魔法後面會附有等級的表示，如「LV1」等。像這一類的魔法就是可以提昇等級的魔法。但是，這一類的魔法並不是靠經驗值來升級的，想提升等級的話就必須取得同樣的魔法書再加以使用才可以。

→等級1的ガイアストライク只有這種威力。





←到了等級3時，不但攻擊範圍變寬，威力也提昇了。

【回復魔法的另類用途】

是RPG迷的話，看到這個標題時，腦中應該就會閃過一道靈光吧?沒錯，對不死系的敵人使用ヒール的話反而可以讓對方受傷。碰到難纏的骷髏或僵屍時不妨一試。





【回復魔法的另類用途】



▲ 這是在一般模式時的回復值。



▲ 在戰鬥模式時，因為有追加武器的INT值，所以回復量比較多。



▲ 如果再將防具解除的話，因為對魔法防禦值也降低了，所以補得更多。

【取得的道具】

在戰鬥終了後可以得到道具。

敵人擁有道具時，會顯示在道具表單上。從道具表單中選擇想要的道具然後按下 ◉ 鈕便可得到道具。此外，若所有顯示出的道具都想要時可按下 ■ 鈕則可全部得到。由於可持有的道具數量有限，在不能夠持有的道具上按 ◉ 鈕的選擇狀態時，若再按一次 ◉ 鈕，則會顯示手中所持有的相同的道具。從表單中選擇不需要的物品然後加以整理（作廢，分解等等）的話，就能夠再得到。

在道具有剩餘時，若按 ⊗ 鈕來拿時，則無法得到剩餘的道具。





來自VKP的忠告6/用途不明的道具

若得到不知用途的鑰匙和道具時，若確認選單的「使用道具」的「道具」一項，則可以知道鑰匙和道具的名稱。此外，有一些奇特的道具雖然在外觀上可以詳細了解，但是是否使用則要靠你的判斷了。

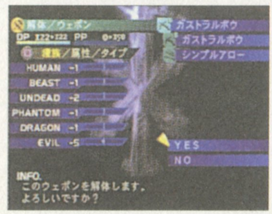
關於武器、防具方面

【武器，防具的成長】



武器和防具越使用越會持續成長。例如，若用某些武器只攻擊龍系的怪獸時，則那樣武器就會成長為對龍系有很大傷害的武器。若能事先決定對每個種族的武器，那麼就能夠訓練出對各個種族有殺傷力的武器吧。此外，防具則是若持續接受特定的種族和屬性的攻擊的話，則對於那個種族和屬性的攻擊的抵抗力便會強力的成長。若武器和防具的DP歸零時其性能便會大幅下降。
武器和防具的成長度都可以在「道具」選單的狀態表示一項中看到。此外，若將喜歡的道具的「顯示武器防具的成長值」開到ON的位置，就能夠很簡便的來管理成長的程度。

【武器，盾的解體】



選取道具選單的「設定」，之後若選擇「解體」的話，就能夠把武器，盾解體為各個零件。把已解體的零件和其他的零件組合在一起後，就能夠組成新的。而組合則是在工廠進行。

首先，選取武器和盾，然後用 L1，R1 鈕來選擇要解體的武器和盾。然後請按 ◉ 鈕，其名稱和組成的零件就會顯示出來。

因為確認的訊息會顯示，若是可以的話就選「YES」決定，就可以完成解體。

【武器一成長，等級便會提昇】

武器與防具在參數值成長後，全體之性能變高，便會給予與其相對的等級（稱號）。ウォリアーズ→ナイトリィ........如此經過數個階段，等級就是如此提昇的。



→因為可以說「等級＝裝備品的強度」，所以記住這可當作了解武器的性能之一個基準點是比較好的。

【工廠】



在雷亞蒙迪有少數被稱為工廠的工房存在著。若能夠找到工廠，就能夠修理和組合武器。此外，由於是由工廠來決定處理的材質所以請特別注意。在工廠內打開選單的「道具」選項，然後選擇「設定」。

【修理】



可以將武器，盾，防具的DP回復至最大值。只是根據使用的材質不同也有不能夠修理的材質。
選擇設定一覽表的「修理」後若按YES確定，則手持的武器和防具的DP就會被一併修理。只是，PP值減少時，DP值的10% 就會被加算於風險值中。

【組合】



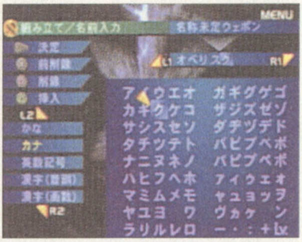
選擇設定一覽表的「組合武器」。然後若選擇劍身或握柄的話，則現在持有的劍身（握柄）的列表就會顯示，若決定後，接下來握柄（劍身）的列表就會顯示。能裝備秘石時，秘石列表就會被顯示，而能夠裝備。組裝之後，如果覺得好的話就會以 ● 鈕來決定，要重新做的時候則可以 ⊗ 鈕來取消。在最終的決定之後，只要替完成了的武器取名字就完成了。



① 選擇各種的劍身和握柄。



② 決定劍身和握柄，秘石之後便完成組裝。



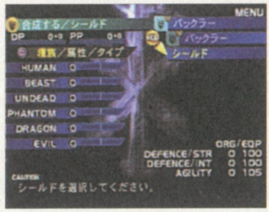
③ 給組裝好的武器取個自己喜歡的名字後就完成了。

【合成】



每個部分都可以合成。可以合成的部分是「劍身（ブレード）」、「盾（シールド）」、「防具（アーマー）」三個。
若選取設定一覽表的「合成」，由於每個部分都會被顯示，要選擇要合成的部分。然後若選擇了兩個合成的素材，就能顯出合成的結果。確定了參數的預想值之後，若要合成的話就選「YES」，要重新做則選「NO」，若要結束合成的話，則可以選擇「終止合成（合成をやめる）」。

此外，雖然也可以合成不同部位的防具，其可以裝備的部位說不定也會變更。把裝備中的武器和防具、組裝完的武器分解成一部份一部份時，就會解除身上的裝備，然後將其解體。

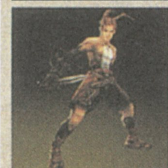


武器共有11種!!

在遊戲中出現的武器共有十一種，各自有其不同的射程與攻擊速度，以下就將這些特徵作成表格整理，一次為您介紹。

表的看法

表中的簡稱如下。射=射程距離、攻=攻擊力、命=命中率、速=攻擊速度(以上以5為最高，分成五等級)、盾=裝備盾牌(可以裝備打○，不可以打╳)

武器	圖	射	攻	命	速	盾
小刀系（ダガー系）		1	1	5	5	○
劍系（ソード系）		2	3	3	3	○
長劍系（ロングソード系）		3	4	2	2	╳
槍系（スピア系）		4	3	2	2	╳
斧系（アックス系）		2	3	3	3	○
棍系（メイス系）		2	3	3	3	○
重斧系（ヘヴィアックス系）		3	5	2	2	╳
重棍系（ヘヴィメイス系）		3	5	2	2	╳
杖系（スタッフ系）		1	1	4	3	○
十字弓系（クロスボウ系）		5	1	3	2	╳
拳		1	1	3	4	○
盾（シールド系）		可以防禦物理及魔法攻擊				



DUNGEON

ケーススタディ

謎題模式範例圖解

迷宮中特有的地形及奇妙的陷阱
阻擋玩家去路的攀登用道具謎題
為了過關，你必須知道亞修雷的能力
以下就用範例來分門別類解說

解除迷宮陷阱的基本技巧

謎題的公式解說

在迷宮中會有各式各樣的危險陷阱接二連三的向你襲擊而來。不過，只要能徹底學會本章的技巧，不管是什麼樣的謎題都不足為懼。

為了能使冒險繼續進行下去就非得通過許多迷宮不可。在迷宮之中不但有許多強力的敵人在徘徊，也有各種謎題在阻礙你的前進。為了能夠輕鬆突破這些難題，玩家必須熟悉八種基本動作。只要能靈活組合運用這八個動作的話，不管碰到怎樣的謎題都不必煩惱了。

接下來就為您介紹各動作的基本用途及碰到謎題時的思考模式。在冒險途中遇到瓶頸時請務必要參考。



◀謎題系的陷阱都滿傷腦筋的。有許多需要將各種動作以意外的想法來組合的問題存在。

在本章使用的記號

記號	說明
步行	用方向鍵來使亞修雷行動時，如果按住R2鈕就會變成以走路的方式來移動。意思是要你慢慢地走。
移動	只要按下方向鍵，亞修雷就會以跑步的方式來移動。使用於要按住方向鍵才能進行的其他動作時。
跳躍	主要使用於從高處跳下來，或是要跳過斷層時。邊移動邊進行跳躍就可以使出飛行距離較長的移動跳躍。
使用	出現於要對迷宮內的配置物進行動作時。比如說像是要玩家拿起攀登用道具或是打開門的時候。
破壞	使用於要破壞迷宮中的攀登用道具時。和戰鬥時相同，進入戰鬥模式後再選擇目標就可以將之破壞。攀登用道具中也有無法破壞的。
攀登	這個符號的意思是要玩家爬到高處。只要在移動時，向著牆壁或其他可以爬得上去的地方按住方向鈕就會自動進行這個動作。
開關	這個符號的意思是要你扳動迷宮內的某些物理性的開關。開關的效果因情況不同而改變。
攀登用道具	這個符號的意思是要玩家對迷宮內的攀登用道具做某些動作。攀登用道具的效果因種類而異。

跳躍　飛越障礙物

在所有的動作中，使用頻率最高的就是跳躍了。只需要按下跳躍鈕就會做出動作，不需要什麼特別的操作技巧。常常和方向鍵所對應的「移動」動作來配合使用。跳躍的動作可分成兩種，請配合需要來使用。一種是不使用方向鍵，在原地進行的「通常跳躍」、另一種則是邊移動邊跳的「移動跳躍」。兩種跳躍的距離稍有不同。



◀「通常跳躍」的距離是1格，而移動跳躍的距離是2.5格，距離有如此的差異。

各種跳躍的飛行距離



技巧① 用「跳躍+攀登」抄捷徑

在跳躍中碰到牆壁時，如果能碰到牆的上部的話就可以直接爬上去。多加利用它，凡是高2格的牆壁都用這種方法來移動的話，多少可以縮短一些花在移動上的時間。

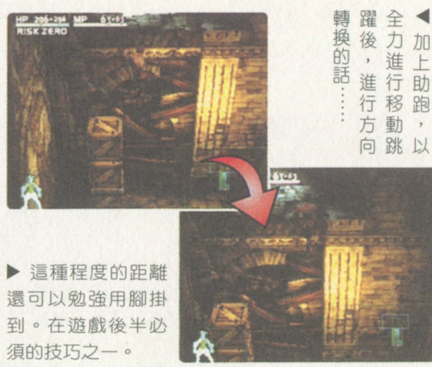


◀在一般狀況下可以用移動來攀登的，高度是2格的牆壁……

▶用跳躍硬跳上去也是可以的。不過只限於在一般模式下。

技巧② 活用飛行距離的「空中轉換方向」

因為移動跳躍的滯空時間較長，所以可以在空中轉換方向。如果再配合「攀登」一起使用的話，一次最多可以跳2.75格的距離。



◀加上助跑，以全力進行移動跳躍後，進行方向轉換的話……

▶這種程度的距離還可以勉強用腳掛到。在遊戲後半必須的技巧之一。

移動 在限制時間內抵達

在遊戲中，如果沒有特別的需要，通常都是以跑步來移動的(要用走的方式來移動時請按住R2鈕)。因此，會用到跑步的謎題通常都是附有時間限制的困難問題。最常出現的是要邊打倒敵人邊穿過某個區域的類型。此時，戰鬥的技術雖然也有關係，但最重要的還是要掌握地形。利用顯示在畫面右下方的簡易地圖來預測地形後，以最短路線通過吧。



◀到了和解謎沒關係的地方時，為縮短時間起見，就一口氣用跑的來突破吧。不過，碰到上坡時會強制用走的。

技巧① 用預測來決勝負！「無切換視點衝刺」

習慣了移動之後，只要有簡易地圖，就算不做視點切換也應該可以順利進行移動了。能練會這一招就可以大幅節省時間。最有效率的方法其實是邊跑邊調整視點，不過對於容易暈車的人來說，可能就不是很值得推薦了。



◀因為遊戲初期並沒有什麼複雜的路線，所以只要稍微在戰鬥上用心就可輕鬆達成目標。



▶就算因為畫面或路線的因素而使亞修雷被遮住時，只要記得他還是在畫面的中心就可以了。

開關 不知道發生了什麼??

在遊戲中，出現率最低的解謎系陷阱就是這個「開關」。開關大多是和迷宮內某處的門連動，可以藉由扳動它來開閉門。因為在操作開關時會進入專用的畫面，所以應該是比較不容易像其他動作那樣發生操作失誤的情況。



◀打不開的門與詭異的開關，這兩者的關係簡直就是一目了然嘛……。



▶ 一扳動開關就開始倒數計時，原來是附有時間限制的謎題啊！

技巧① 需要的話，「在戰鬥模式下操作開關」

要操作開關時會切換操作畫面，可以用方向鍵來選擇開或關。從戰鬥模式來進行操作的話，因為操作開關後立即可以回到戰鬥模式，所以安全性較高。



◀在戰鬥模式時，可以在裝備著武器的情況下來操作開關。

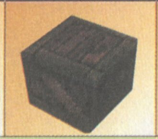
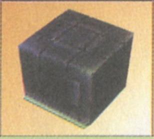
攀登用道具　用推動或破壞來造出通路吧

攀登用道具全部共有六種，對每一種所能做的動作都不同，在遊戲中也常會出現將不同的攀登用道具組合在一起的謎題。

在碰到需要用到攀登用道具的謎題時，首先要掌握的資訊是各種攀登用道具的「數量」及「位置」和「四周的地形」。好好的運用視點切換的技巧來冷靜地解謎吧。另外，在需要利用攀登用道具來解謎的房間中，萬一解謎失敗的話，只要離開房間再回來就會恢復原狀了。



▲有數種攀登用道具同時出現時，解謎的方法往往不只一種。

可搬動攀登用道具	可滾動的攀登用道具	推動式攀登用道具	有限制次數的攀登用道具	無磨擦推動式攀登用道具	磁性可搬動攀登用道具
					
可以將它搬到想放的地方去。可以破壞。	會向推的方向以滾的方式移動一格。無法破壞。	會向推的方向以滑的方式移動一格。可以破壞。	會向推的方向以滾的方式移動一格。不過，一旦次數變成0就會損壞。	會向推的方向滑動，無法破壞。	上下的磁極是一樣的。無法破壞。

技巧①　可以影響上下半格的「半格動作」

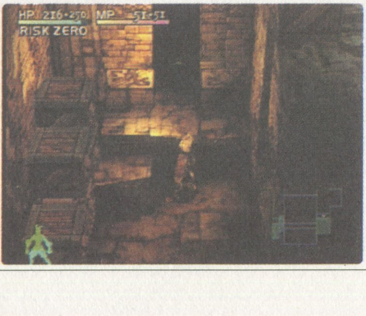
所有攀登用道具的大小都等於地圖上的一格。所以不管是推動或搬動等動作都是以一格為單位來進行的(除了無磨擦推動式攀登用道具之外)。一般多半是站在攀登用道具的正面或側面來進行動作。

但是，如果它們和亞修雷的距離是上下只差半格的時候，其實是可以進行動作的。而且，要是地形像樓梯般時(1/4格高)，還可以直接拿著它們來移動。因為這點平常不太容易注意到，所以如果碰到有半格高度差的地形時就多注意一下吧。

半格舉



▲對於只露出半格的攀登用道具，亞修雷會先將身體前傾，然後再一口氣把它舉起來。



▲附帶一提，亞修雷的身高是1.5格。所以如果是高半格的地方還勉強可以攀得到。

半格推



▲如果有看到攀登用道具的上部露出半格的話，就可以進行一般的推動了，效果也是一樣的。



可搬動攀登用道具為能夠搬起來移動的攀登用道具。另外，在有1／4格的格差或者不管是差幾格，只要是在下方的話，都可以搬著移動。因為是唯一一種能堆放在任何一類型的攀登用道具上，所以多多堆積以當作立足點的情況較多。



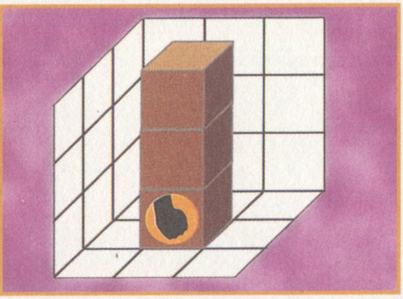
▲在有高度差的情況下，常用於當作跳躍用的立足點。

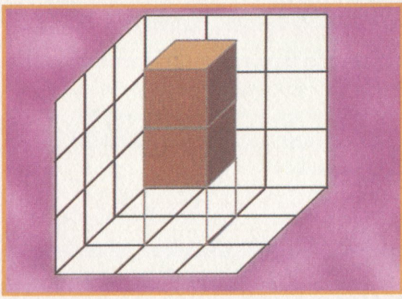
技巧① 堆高三格就要把一個打掉

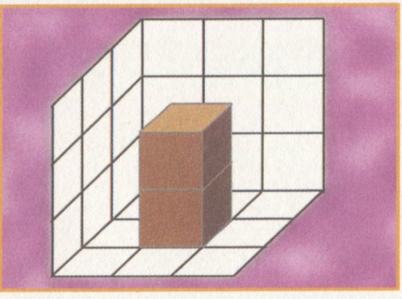
亞修雷因為自己身高的關係只能拿到手能伸到的範圍。所以只有兩格的話，就可以毫無問題地搬運了。但是，如果將堆積到三格以上的可搬動攀登用道具打掉一個的話就可以搬運了。當然啦，在堆積兩格的情況中，是不能突然就搬起下方的攀登用道具。還有，在同時間裡，只能夠搬運一塊，所以小心地一塊接一塊搬運可說是攻略的重點。

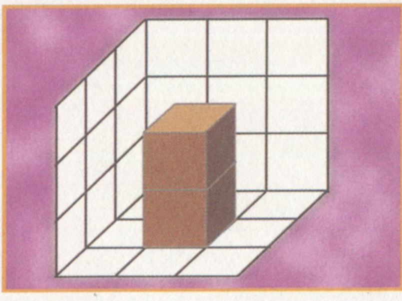


◀首先是基本中的基本。利用堆成三格的攀登用道具來越過高度差異試試看。


1 對攀登用道具進行什麼行動呢。


2 打掉下面的攀登用道具後。

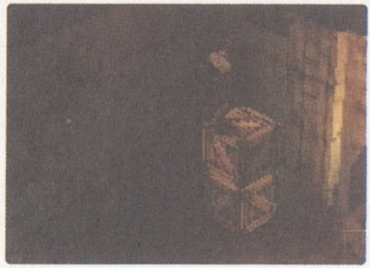

3 上面2層就會掉下來。


4 可對上下2塊進行行動。

藉由堆高來克服高度的落差

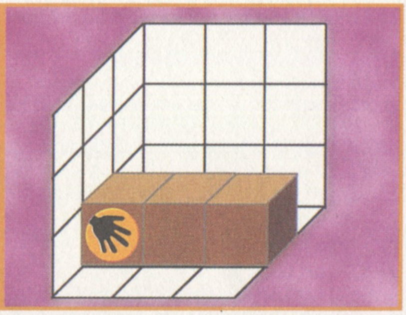
技巧②

可搬動攀登用道具最大的好處就是在平坦的場所裡可以不管幾次的任意搬上搬下。利用這一點，堆積幾個可搬動攀登用道具，做出樓梯來吧。動手順序相當單純。將可搬動攀登用道具重疊，做成階梯狀。如果要一格一格來的話，就作成用跳躍＋1／4攀登就可到達的階梯。但是，亞修雷一通常跳躍也可能攀登到2格，所以有差2格也是沒關係。

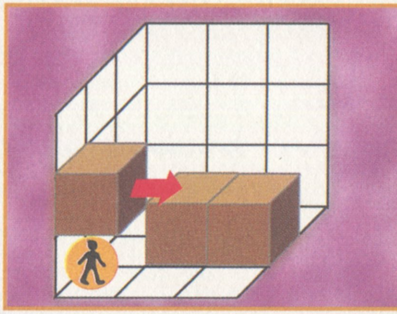


◀要是只差一格的話，用通常跳躍＋1／4格的攀登就可移動到最頂端。

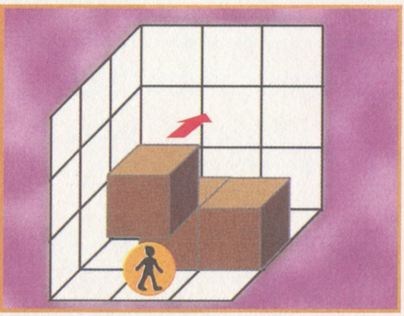
1 首先要搬起1個攀登用道具。



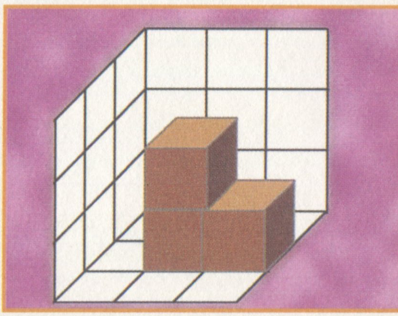
2 就搬左邊的攀登用道具吧。



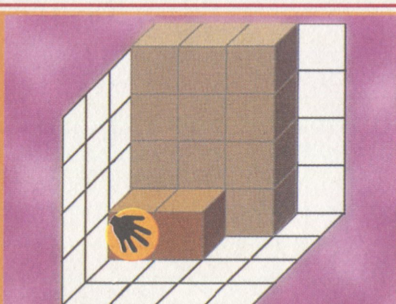
3 放在中間的攀登用道具上面。



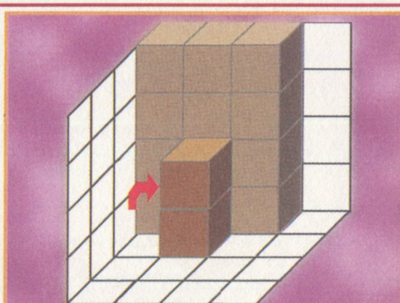
4 完成階梯。



1 橫向堆積2個攀登用道具。



2 完成「攀登」的立足點。



技巧③

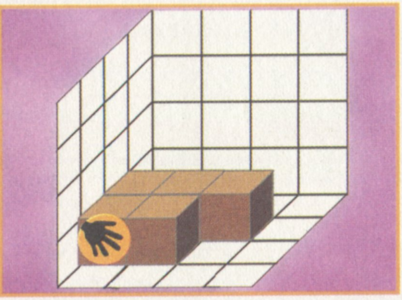
三層以上要輪流堆

這是限定在有五個攀登用道具以上的情況，應用樓梯式疊法就可以疊到三層以上了。因為從第二層以上就需要層數×2的攀登用道具的關係，作法稍微有點複雜。不過，因為很少有地方會放置有八個以上的攀登用道具，所以只介紹到需要六個攀登用道具的三層式堆法為止。它的缺點是要依每一層來調整樓梯的方向，十分麻煩。在此就為您介紹基本的樓梯式疊法，請好好學習。

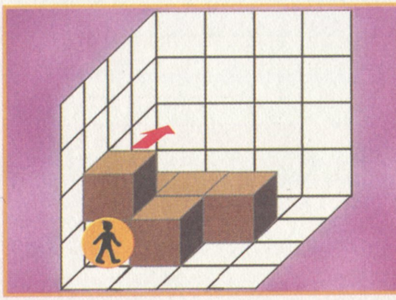


◀站在可舉起的攀登用道具上，確保立足點之後再堆上另一個可舉起的攀登用道具吧。

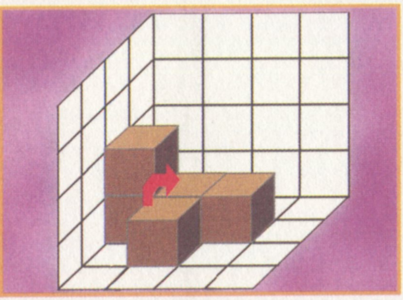
1 拿起前方的攀登用道具



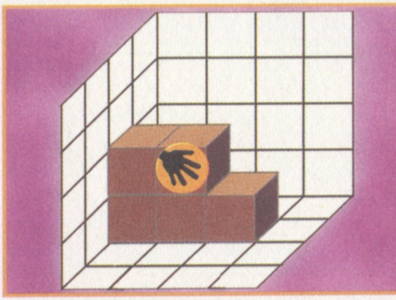
2 往內疊上去



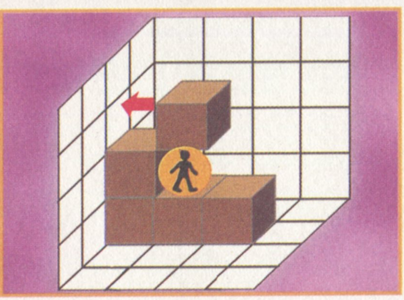
3 再拿起前方的另一塊



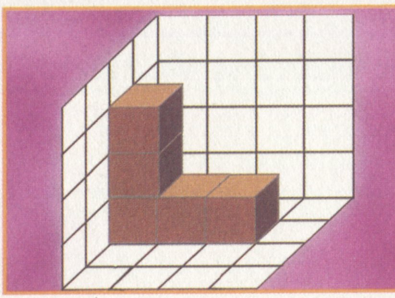
4 一樣往內疊上去



5 把第二段其中之一拿起來



6 放上第三層





可以從前後左右各一格推動的攀登用道具，不可以拉。萬一推錯了就非得從反方向再推一次不可。如果只有兩層的話就可以直接對上層做動作。此時，從上段被推下來的箱子會落在下段攀登用道具的旁邊。



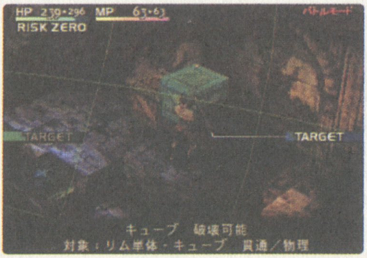
▲使用到推動式攀登用道具的謎題常常會有一步推錯就得全部重來的情況發生。



無法推的時候就把周圍破壞吧

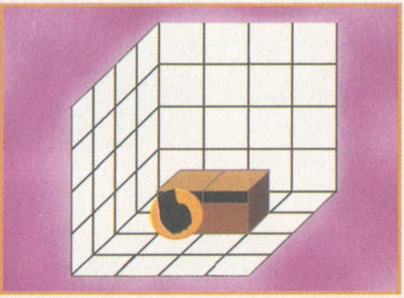
只要可搬動攀登用道具附近有一面可以接近就可以將它拿起來。但是，在推動式攀登用道具的情況時，附近沒有空出三面以上的話就完全動彈不得了。如果它是和可破壞的攀登用道具相鄰的話，只要將它們破壞就可以從那裡推動了。如果附近都是無法破壞的攀登用道具時就只好放棄。

這一類型攀登用道具的重點是確保附近有一格可以用來進行作業的空間。

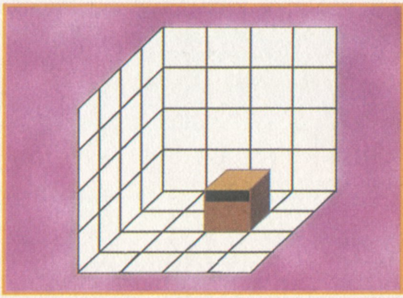


◀推一次的距離是一格。如果移動的目的地很遠的話，這會成為非常浪費時間的工作。

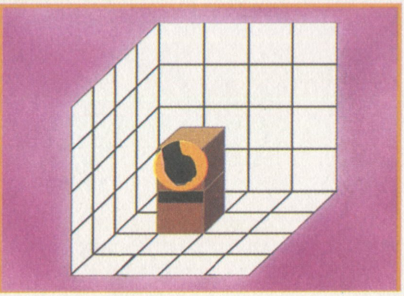
1 把相鄰的攀登用道具破壞



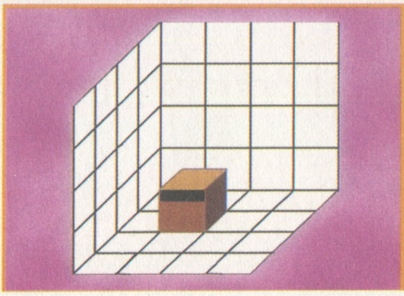
2 如此就可以從四個方向來推了



1 碰到兩個堆在一起的時候……



2 隨便破壞一個就好了。





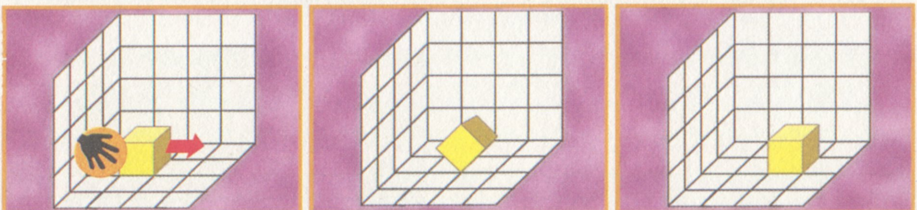
可以從相鄰的側面一格將它滾向另一邊的攀登用道具。基本的性能與用法和推動式攀登用道具沒什麼兩樣。不過，因為它無法破壞，所以就更加地不好用了。這種攀登用道具通常也多是當做可搬動攀登用道具之類的台子來使用。



▲和推動式攀登用道具相同，需要小心移動。

技巧① 空出一格來吧

因為它也是只能從側面一格的地方來進行動作的攀登用道具，所以滾動最好盡可能注意不要讓它碰到牆壁。又因為它無法破壞，所以如果它有兩面以上靠著牆時就根本不可能移動了。



1 繞到某一邊去。
2 滾動它。
3 注意不要讓它碰到牆。



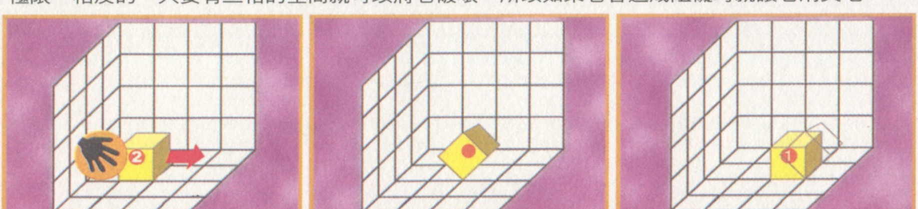
可以從相鄰的側面一格將它滾向另一邊的攀登用道具。不過它還有次數限制，一旦數字變成0就會壞掉。如果是要滾到幾乎要把限制次數用光的地方時，無論如何必須在數字還剩下1的時候到達。萬一步驟錯了就離開房間再回來吧。



▲雖然無法破壞，但礙事的話就可以把它滾到壞，倒也還算方便。

技巧① 注意剩下的次數

因為能滾動的回數有限，所以需要用到它來當踏腳石的時候，差不多都會把能滾動的次數用到極限。相反的，只要有三格的空間就可以將它破壞，所以如果它會造成阻礙時就讓它消失吧。



1 注意剩下的使用次數。
2 滾一次的話。
3 數字就會減一。



只要推動了就會一直滑到撞到牆或是掉到斷層下才會停止的攀登用道具。需要在與想讓它去的方向的對側有一格的空間才能使用。如果推到掉進洞裡去就沒救了。

和一般推動式攀登用道具的不同點在於它無法破壞。



▲只稍微推一下就飛出去了。

技巧① 利用障礙物來做方向轉換

好好利用它撞到障礙物就會停止的特性的話就可以藉由其他的東西來調整它的方向了。利用它會掉進洞裡的特性，拿它來填溝也不錯。


1 推向障礙物。
2 等停止後再推向別的方向。
3 到達目的地。



在攀登用道具之中有著最奇妙魅力的就是它，有磁力的極性存在。和可搬動攀登用道具一樣可以拿著移動，但卻無法破壞。依極性不同而有紅和藍兩種顏色存在。同樣顏色相碰時會彈開一格，顏色相異時則會彼此吸住，變成無法加以分離的一大塊。



▲站在因顏色相同而彈開的那一個上面也沒關係。

技巧① 用同色的磁性可搬動攀登用道具來作出浮遊樓梯

利用它們同色會相斥的特性就可以在空中作出浮遊樓梯了。在交互排列的攀登用道具上用同色相疊的話，浮在空中的奇妙樓梯就完成了。同色的情況時，就算失敗，重來也不麻煩。


1 把同樣顏色的攀登用道具疊起來。
2 放在上面的會因為相斥而浮起來。
3 只要重複就會變成樓梯了。

実践編

在洞窟裡都是多個謎組合起的謎題。在這裡會傳授給你基本的應對方法。

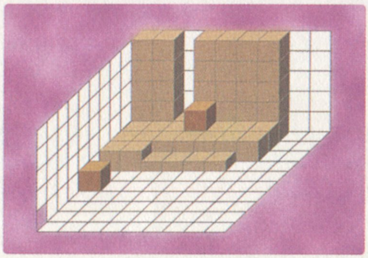
複合謎題應對法

可搬動攀登用道具與跳躍 1　搬運之後攀登

此類型的組合在洞窟之內可說是最容易遇到。將可搬動攀登用道具當成立足點，然後再跳過落差越過去。

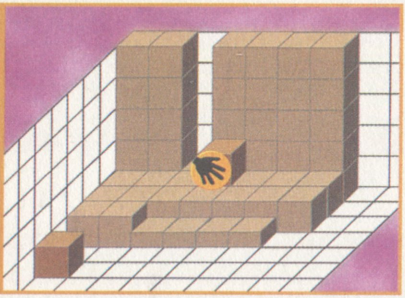


◀開始時，盡可能不要破壞可搬動攀登用道具，首先冷靜地確認地形吧。



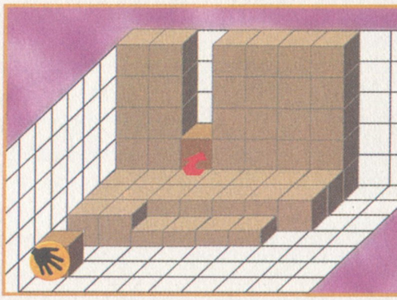
◀此為在地圖上有2個可搬動攀登用道具的例子。利用可搬動攀登用道具來做出階段，就可以簡單地克服高度差異。

1



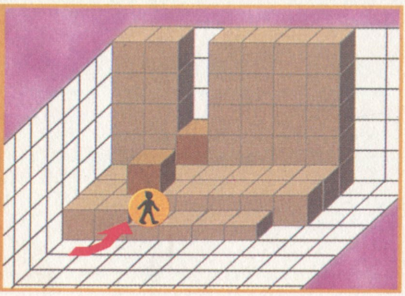
將攀登用道具移動到裡面去。

2



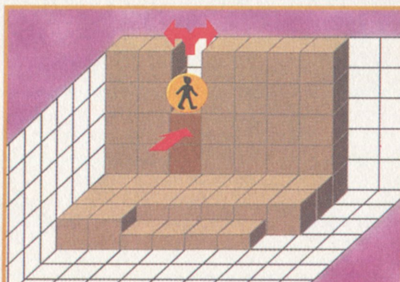
然後再拿起一個。

3



高度差則是用走的。

4



重疊堆積就可以完成立足點。

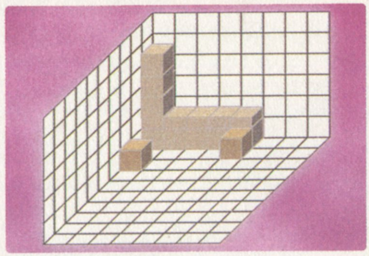
可搬動攀登用道具與跳躍 2

半格差用攀登用道具來移動

把可搬動攀登用道具拿來用在半格差的話，就可以在有高度落差的階層移動。是個意外地容易忽略的解謎法。

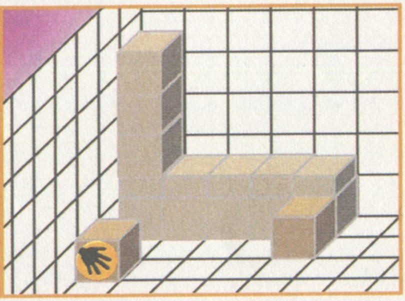


◀同樣地，1／4格差（主要在階梯地形）也可以用相同的方法來運用攀登用道具。

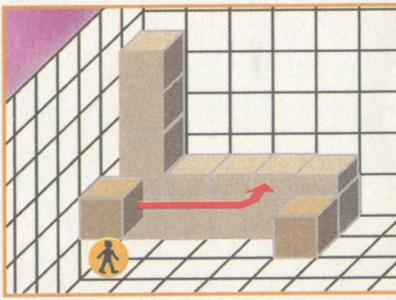


◀2個可搬動攀登用道具與有半格差的存在。置於邊角的可搬動攀登用道具是重點。

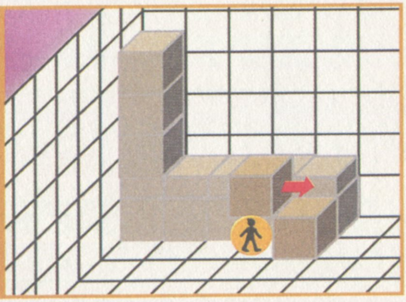
1 將左邊的可搬動攀登用道具搬起。



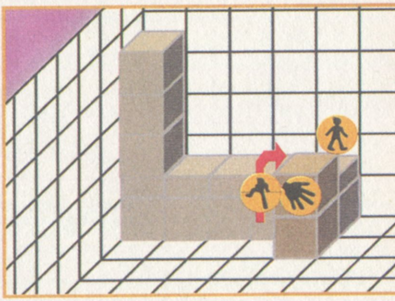
2 搬起來移動。



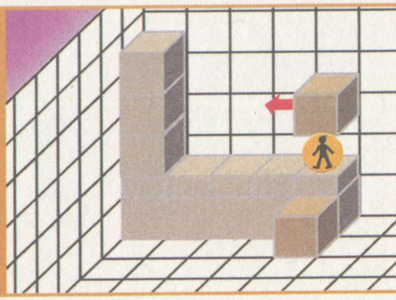
3 堆在右邊的攀登用道具上。



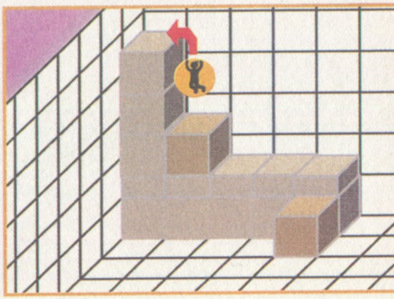
4 登上裡面的牆上。



5 搬起上面的攀登用道具。



6 運到左邊，完成立足點。

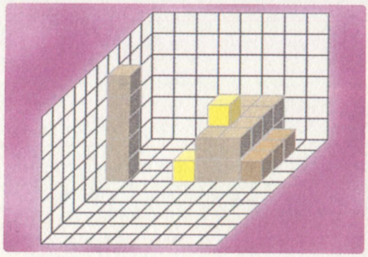


可搬動攀登用道具與可滾動的攀登用道具　用攀登用道具來做三層的立足點

在搭配組合需要有推動空間的可滾動的攀登用道具與可自由搬運的可搬動攀登用道具時，首先，要注意可滾動的攀登用道具的滾動方向。

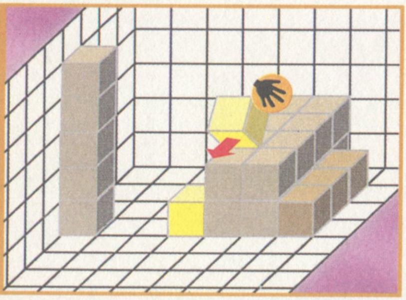


◀因為好像跳不到，所以堆高之後再來挑戰吧。

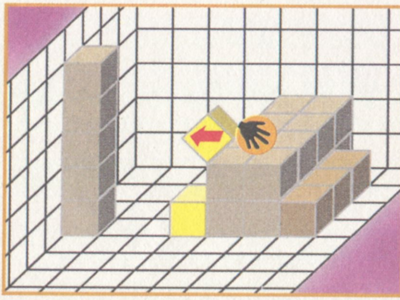


◀3個可搬動攀登用道具與2個可滾動的攀登用道具。一看之下，雖然四處分散著，不過最重要的是滾動的位置。

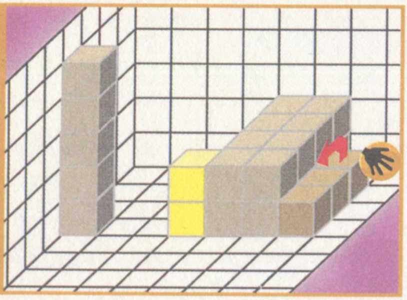
1 將上面的可滾動的攀登用道具由中間推起。



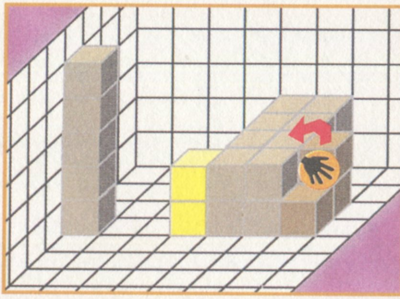
2 接下來推到下面。



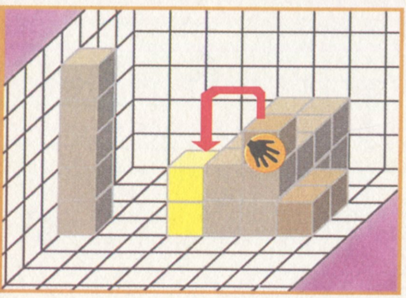
3 完成兩層。



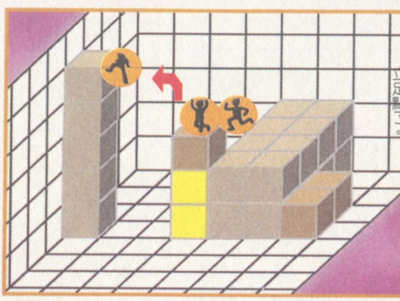
4 將可搬動攀登用道具互相堆積。



5 把可搬動攀登用道具向上一格堆積。



6 重疊堆到上面的可搬動攀登用道具與可滾動的攀登用道具，就算完成立足點了。



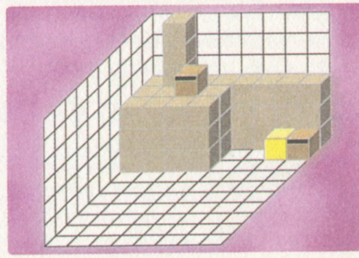
推動式攀登道具與可滾動的攀登用道具

打掉阻礙的攀登用道具

兩邊都需要推動空間的攀登用道具。是最難處理的組合。常出現必須考慮以哪一個為主才能使遊戲繼續順利進行的情況。

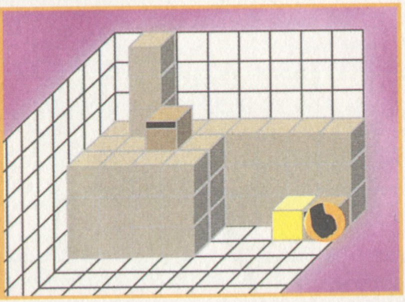


◀這種例子為一定要打掉其中一邊的攀登用道具。

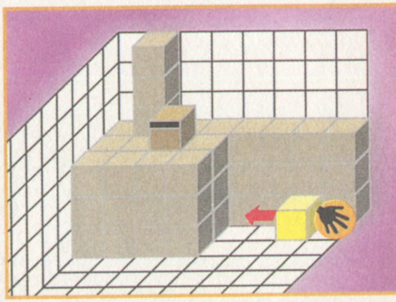


◀在最下層的牆邊放有1個推動式攀登道具、鄰接1個可滾動的攀登用道具，再來就是放在上面的推動式攀登道具1個。

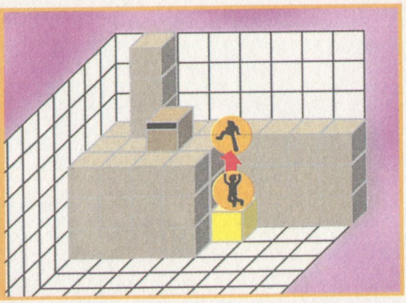
1 先破壞下方的推動式攀登道具。



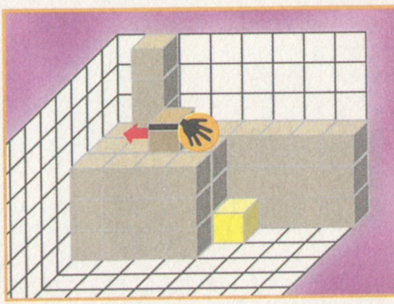
2 將可滾動的攀登用道具推到牆的另一邊。



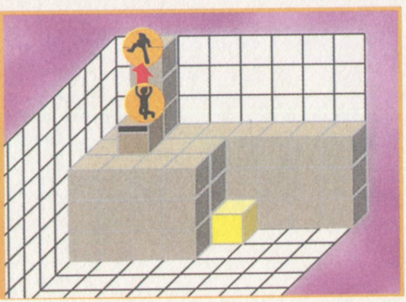
3 以推到牆的另一邊的可滾動的攀登用道具為立足點。



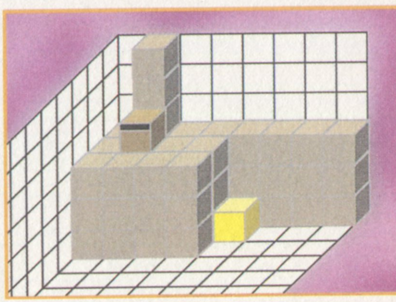
4 在上面需要利用跳躍來攀登。



5 將上面的推動式攀登道具推到裡面去。



6 由立足點跳到最上層去。



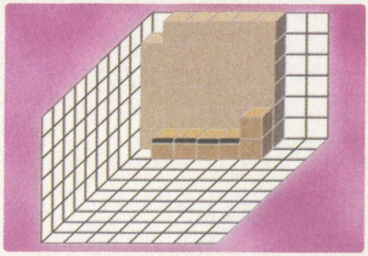
推動式攀登用道具與可搬動攀登用道具 1

利用堆積起來的高度，在跳躍時改變方向

推動式攀登用道具只能用推的而不能夠搬動。利用可搬動攀登用道具製造出空間出來，再來移動推動式攀登用道具吧。

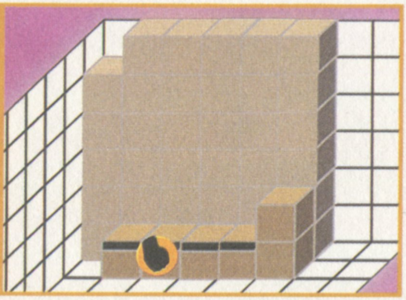


◀在以高度為主的謎題模式中，其重點為掌握地形與堆積攀登用道具的方法。

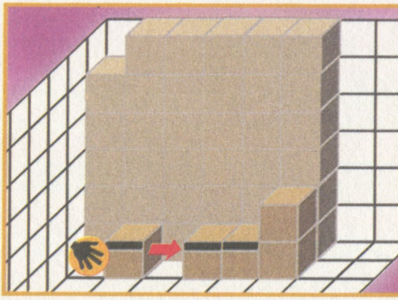


◀鄰接的4個推動式攀登用道具與2個可搬動攀登用道具。在哪裡排列推動式攀登用道具將決定你的命運。

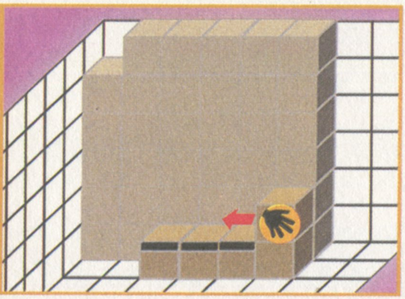
1 先打壞1個推動式攀登用道具。



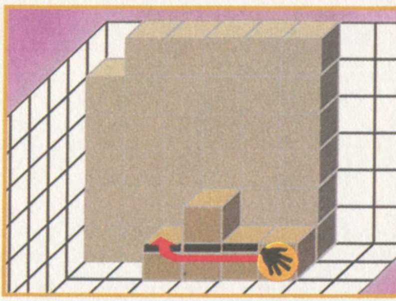
2 將推動式攀登用道具橫向推一下。



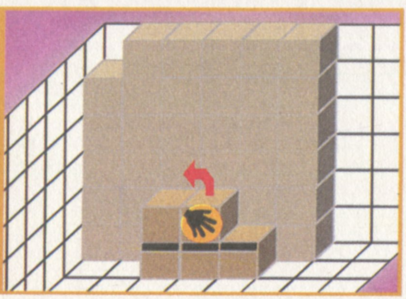
3 把可搬動攀登用道具放在推動式攀登用道具之上。



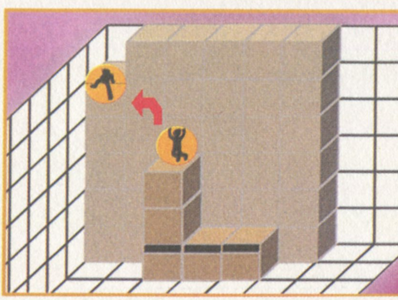
4 再將另一個可搬動攀登用道具搬起，放在先前搬的附近。



5 站在上方空著的推動式攀登用道具上搬起可搬動攀登用道具。



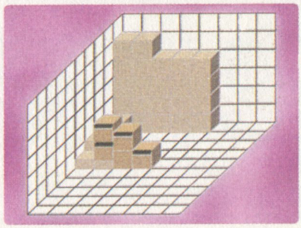
6 將兩個可搬動攀登用道具重疊之後，由頂端跳上去。



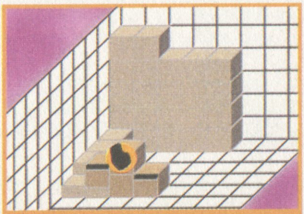
※）在這個例子裡，因為目的只是要到達最上段的左方，所以，如果在最下方左側的推動式攀登用道具上堆積兩個可搬動式攀登用道具，然後站在上面用移動跳躍＋攀登的話，其實也是可以辦得到的。不過，在此所刊載的是也可以利用在其他方面的實用過關法。

推動式攀登用道具與可搬動攀登用道具 2　由哪邊開始打掉？

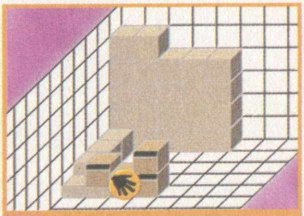
當可搬動攀登用道具大量出現時，整個配置大多是用來被解決高度差的。不過，當推動式攀登用道具大量出現的話，通常多半都是幌子。主要是用來掩飾別的謎題用的偽裝。在這種時候，就盡量地破壞吧。應該就可以看到隱藏起來的謎題吧。



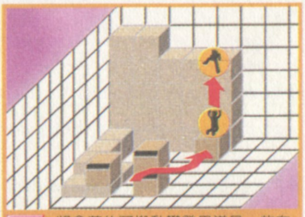
◀在4個推動式攀登用道具下面，放著1個可搬動攀登用道具



1 打掉最上面的推動式攀登用道具。



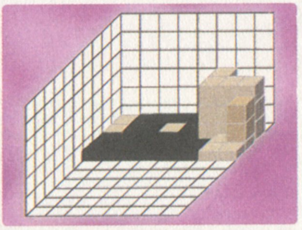
2 接下來拿著可搬動攀登用道具。



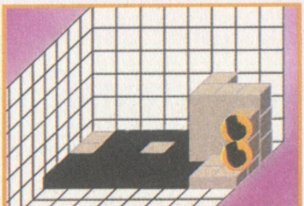
3 將拿著的可搬動攀登用道具，放在牆的旁邊然後跳上去。

推動式攀登用道具與可搬動攀登用道具 3　用移動跳躍來攀登吧！

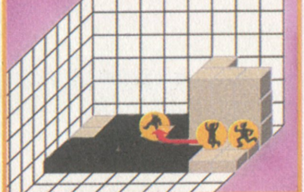
移動跳躍的飛行距離有2.5格。利用這段較長的滯空時間，靈活運用移動技巧，就是「改變空中方向」。在跳躍中，要是沒法順利的到達著陸點，也可以「攀登」到上面去。如同這一個例子中，雖然一看像是不可能的距離，不過在移動跳躍中時改變空中的方向，再利用「攀登」來完成，大多數存在於遊戲初期。



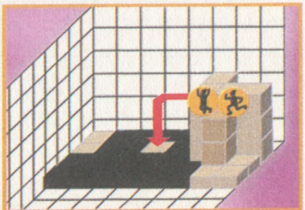
◀雖然一看好像是不可能到達的距離，不過要是利用「攀登」的話，是有可能通過的。



1 眼前的可搬動攀登用道具會阻礙到助跑。



2 移動跳躍。



1 把可搬動攀登用道具當成立足點就可以了。



為了有效進行冒險的小技巧

其他的學習例子

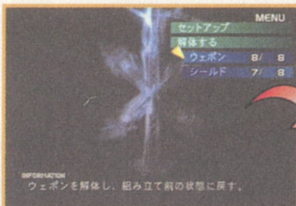
在這裡將介紹除了謎題模式以外的冒險技巧。在開始遊戲前，希望能夠記住。

將拿不了的道具解體吧

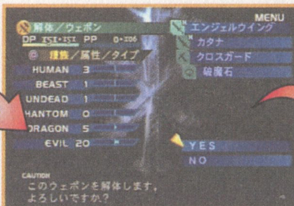
在遊戲中一旦打開寶箱時，即使不將裡面的東西拿走，裡面的東西也會消失。在此時希望能夠先利用這個技巧。只限於武器，即使在超過持有限度之時，將其解體的話，就可分散成武器零件而拿到手。



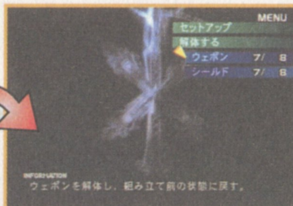
◀當解體之後，零件數卻超過持有限度時，就將不要的零件丟掉吧。



各持有限度都已到達MAX，所以不可能再拿到任何東西。



將武器解體、整理。



爭取持有限度。

慎重地開、關門。

要是熱中於很快地前進，常常會連按按鈕。只是希望玩家能夠注意，在移動到別的房間的時候。因為會發生「開門」操作與「切換戰鬥模式／一般模式」操作是用相同的×按鈕的問題，所以，要是在戰鬥模式中移動到其他房間之時，連按×按鈕的話，就會變成一般模式而移動到其他房間。當然，在下個房間遭遇到敵人後，再來切換模式就慢了一步。因此，在往其他房間移動之時，請冷靜地按下×按鈕吧。



急著切換模式。



敵人出現。危險。



保持戰鬥模式再開門。



馬上用○按鈕進行戰鬥。

MAP & STEP GUIDE CHAPTER

攻略篇

詳細地圖解説

詳盡攻略流程





序章

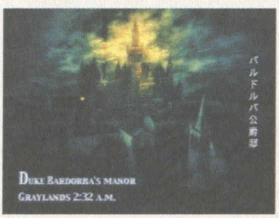
故事一開始，在貿易都市的公爵宅邸被宗教集團「梅連坎普(メレンカンプ)」的頭目席德尼(シドニー)率眾佔領。這個宗教集團挾持了公爵邸中全家上下三十幾人做為人質，並且提出釋放他們的同伴及法王下台等兩項要求。

「瓦列迪亞王國(バレンディア)冶安維制局」(簡稱VKP)懷疑這次的事件其中另有隱情，於是派遣重犯罪者處理班的亞修雷(アシュレイ，本遊戲主角)前往貿易都市調查公爵邸，另外還派了一名女情報分析官凱蘿・梅羅絲(キャロ・メルローズ)和男主角共同行動。

主角亞修雷由凱蘿口中得知，案發當時公爵正好外出而沒有被席德尼(シドニー)等人抓住。不久公爵邸中卻突然冒起大火，原然法王廳的騎士團已經展開行動，於是主角決定利用這場混亂趁機潛入。

貿易都市・公爵邸

註：在劇情中按開始鈕(START)就可以跳過劇情畫面，不過這款遊戲的效果製作得蠻不錯的，要是略過不看就太可惜了。



1 遊戲一開始，法王廳的聖印騎士團團長基爾丹斯坦(ギルデンスターン)帶領部下在公爵邸中四處搜索教徒，然而卻找不到宗教集團的首領席德尼的蹤跡。另一方面，主角亞修雷不小心驚動了敵人，於是和教徒們展開戰鬥…。



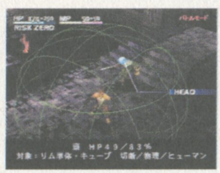






2 這是遊戲中的第一場戰鬥，這款「流浪者之歌」的戰鬥方式有點類似異魔(PE)一代的戰鬥方式，按○鈕就會出現鎖敵目標圈的範圍框線。接著要選擇想攻擊的部位，分為頭(HEAD)、左手(L. ARM)、右手(R. ARM)、腳(LEGS)、身體(BODY)等部位，決定之後就可以展開攻擊。以前沒有玩過異魔的玩家們，最好利用這個機會適應一下這種戰鬥方式。





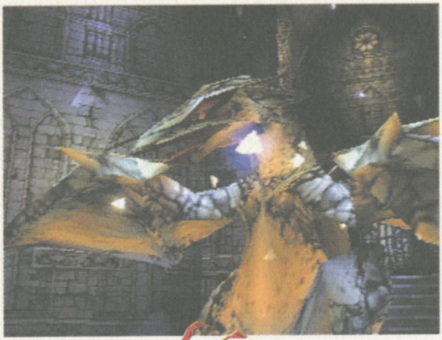
3 打倒兩名敵人之後主角亞修雷會走入宅邸中，這時在門縫中聽到席德尼和部下們的對話，由對話中得知席德尼似乎很執著的在尋找某樣東西。主角抓住席德尼落單的機會用弓箭槍制住他，這時席德尼仍想反抗，於是主角射出的弓箭貫穿了席德尼的胸膛…。



4 被弓箭射倒的席德尼卻再度爬起來攻擊主角，並用手拔出身上的弓箭。主角正感訝異之際，這時隨著席德尼的叫喚，一頭傳說中的生物「龍」突然衝破屋頂跳下來，攔在主角的面前。在龍的阻攔之下，主角只有眼睜睜的看著席德尼緩緩離開。







5 席德尼離開之後，主角必須和眼前的飛龍（ワイバーン）展開戰鬥。這頭飛龍會使用吐火的絕技，這一戰最好集中攻擊它的頭部（HEAD），多砍幾次就可以輕鬆的打倒它。











第一章

在貿易都市的另一個角落的公爵別館中，帕德魯巴（バルドルバ）公爵正在對下屬們發號施令。公爵除了叫部下們放火把公爵邸燒掉之外，還下令把席德尼及主角等人都加以滅口…。



主角和凱蘿一路追蹤席德尼等人，最後來到魔都雷亞蒙迪（レアモンデ）附近。因為沒有其他的路線，於是兩人便由惟一的地下通道前往雷亞蒙迪（レアモンデ）。走到地下酒窖附近發現許多的屍體，主角決定單獨前往酒窖中查看。主角進入酒窖之後，凱蘿正打算由入口處離開，在她眼前卻赫然出現了席德尼的身影…！





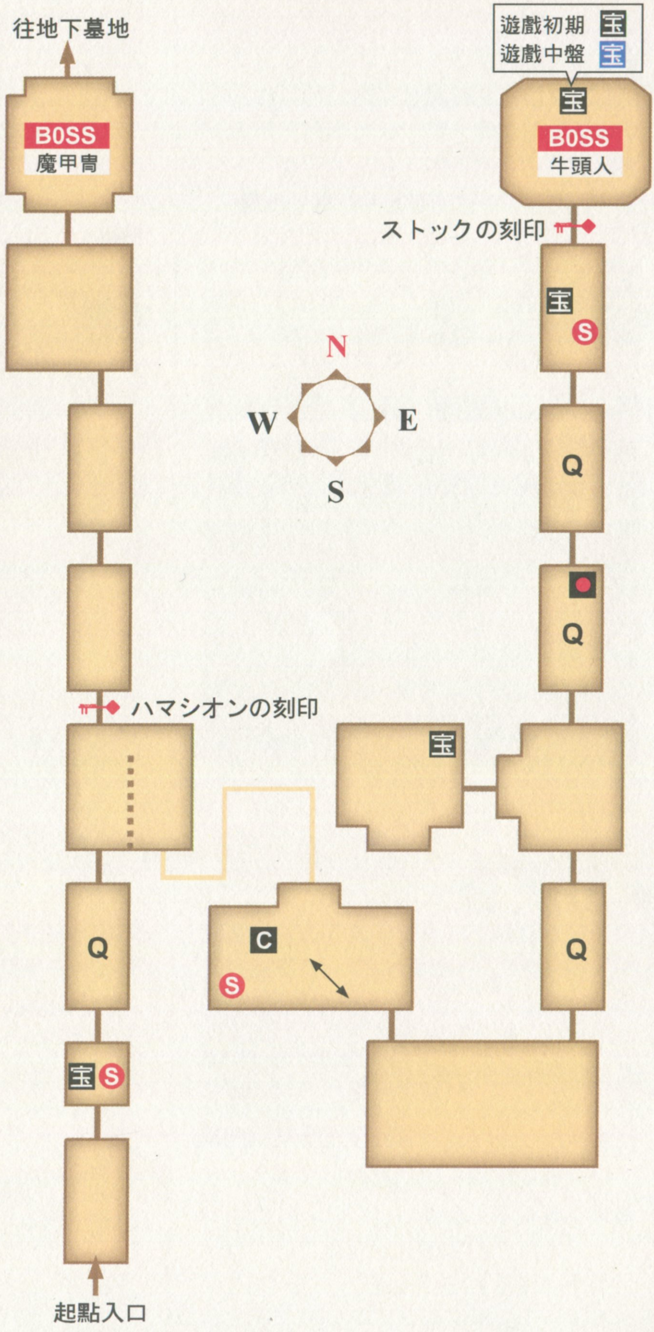


ワイン貯藏庫(地下酒窖)

地下酒窖

MAP01





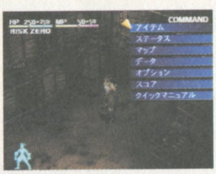
圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
	工房
	上鎖的門
	反鎖的門
	回復的陷阱
←→	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
	昇降浮台

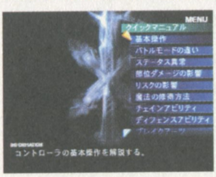
1 主角剛進入酒窖，就感覺到地面一陣晃動。接下來玩家們就可以自由操縱主角的行動了。詳細的操作方式請參考本書前面的操作說明部分，在此僅列出一些基本的操作法：

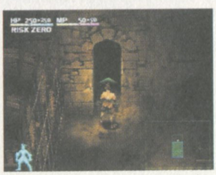


○鈕	切換戰鬥模式
╳鈕	切換一般模式、取消、開門、拿寶箱
□鈕	跳躍
△鈕	叫出輔助視窗
R1、L1 鈕	轉換角度
選擇鈕	切換鏡頭遠近
開始鈕	切換第一人視點

要注意的是按△的輔助視窗選項，除了使用道具及觀看地圖外，還可進行一些細部的設定及查看系統說明。另外在途中要記得多切換一下角度，才不會因視點上的死角而遺漏重點。







2 看完說明之後沿著通路來到下一個房間「勞動者の休憩所」，在這個房間會看到一個藍色的圓型陣，站在上面按△鈕並選「資料(データ)」中的「記錄(セーブ)」就可以進行記錄。在旁邊還有一個寶箱，裡面可以撿到一些防具和恢復道具，記得把盾系防具「バックラー」裝備起來。







3 來到下一個房間「苦惱する職人の通路」會開始遇到一些小敵人，這時要記得按○鈕切換成戰鬥模式來應戰。接著走到木箱前，先利用╳鈕把木箱堆高，再利用方向鍵就可爬上去。







注意：移動的時候要留意地形的高低差。

4 在「樽柿を作った階段」會聽到兩名聖印騎士團的士兵正在對話。這個房間有一扇門被「ハマシオンの刻印」鎖上了，目前只有先從另一扇門離開。



5 在「ワインギルドの間」又會遇到剛才的兩名士兵，並且聽到他們討論一些關於異教魔法「咒文書(グリモア)」的事。這時主角面前突然出現一個小孩的身影，主角因為驚訝而發出聲響，於是被兩名士兵發現了。接著會展開戰鬥，這兩名士兵比先前的敵人強很多，這場戰鬥要利用地形以免被圍攻，另外還要隨時注意自己的HP。打贏之後在旁邊的記錄陣上存檔一下，然後搭乘會移動的魔法平台前往另一個出口。



6 來到「ワイン富豪の契約所」會遇上小敵人，打倒它們之後在盡頭處的木門前按╳鈕就可以開門前往下個房間。



7 進入「高級ワインの部屋」會發生一段劇情，席德尼化身成聖印騎士團團長，命令騎士團的成員對付主角。接著主角會與騎士團的士兵展開戰鬥，途中記得要打破一個木箱製造通路，用方向鍵爬到木箱上面之後再按□鈕跳到對面去(最好是在一般模式【RELAX 模式】下跳過去，就算失敗也可以攀上牆壁)。打倒弓箭兵後由另一頭的門離開。







8 來到「戰慄の部屋」會發生一場大地震。地震結束後先打倒一旁的小敵人，接著先不要由北側的門離開，利用跳躍依次往上跳，就可以到達西側的門。





9 一走進西側的「命の值段を決めた部屋」這裡的門就會自動反鎖，要打倒全部的敵人才可以離開這裡。在這個房間裡還可找到一個寶箱，裡面放了弓箭槍、皮手套及一些恢復道具。



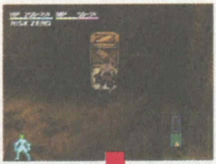
10 回到先前的「戰慄の部屋」，由北側的門前往「渇きに苦しむ勞動者の間」。先恢復成一般狀態，爬到高處後走到旁邊的木箱前按╳鈕搬起來，把木箱放在北側的出口前，利用木箱做為墊腳處起跳，就可爬到出口了。







11 來到「貴族がワインに溺れた部屋」要把旁邊的木箱搬到另一頭去，然後利用木箱跳到高處。調查開關選「往下扳(下げる)」就可以打開上鎖的門，然後在倒數結束之前趕到門的前面便能通過。









12 到了「腐った葡萄の廢棄場」會發生一段回憶劇情。把三個疊在一起的木箱打破其中之一，把木箱搬到北側的出口前，利用木箱做為墊腳處就可以由出口離開。











13 在「ワインの闇市場」有記錄陣和一個寶箱，寶箱中裝的是恢復道具。拿完之後就可以離開了(最好在此記錄一下，接下來要進行頭目戰了)。

14 到了「永遠の愛を誓った職人の處刑所」會遇到一隻巨大的牛頭人身怪物「牛頭人(ミノタウロス)」，並展開頭目戰：

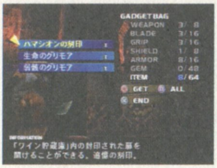
頭目戰 BOSS 牛頭人

這隻怪物的攻擊距離很長(甚至比弓箭槍還要長)，所以還是採近距離戰比較好。另外敵人會使用特殊的衝撞攻擊，我方的攻擊重點最好放在敵人的右手(R. ARM)及身體(BODY)比較好。





15 打倒頭目之後可以得到「ハマシオンの刻印」、「生命のグリモア」、「弱骸のグリモア」等道具。在另一頭的高處還可以找到一個寶箱，裡面放了一面盾和恢復用道具。使用「咒文書(グリモア)」之後就可以學會魔法，例如使用「生命のグリモア」就可以學會回復系(シーアルジー)魔法之中的「ヒール」，使用「弱骸のグリモア」則以學會補助系(ソーサリー)魔法之中的「ミゼラブルボディ」。





16 調查南側的門(就是原先進來的那扇門)主角會聽到拍手的聲音，回頭一看拍手的人居然是席德尼。席德尼稱讚主角的自我克制的能力足以克服恐懼，但是似乎已經失去了「心」。席德尼運用了某種「能力」來調查主角的過去，原來主角亞修雷心愛的妻兒以前曾經遭人殺害。接著席德尼以凱蘿為人質，叫主角到魔都雷亞蒙迪(レアモンデ)去找他，說完就離開了。這時主角被封印的部分記憶突然解開了，按△鈕打開輔助視窗，會多出「戰鬥特技(バトルアビリティ)」這個選項。















第二章

1 接著要沿原路回到「樽柿を作った階段」這個房間(先前有一扇上鎖的門)。在「ワインの闇市場」這個房間裡放了一具練習用的士兵人偶，玩家可以用它來練習「連鎖特技(チェインアビリティ)」。在練習中要注意畫面右上角的風險值(RISK)，要是數值太高就先按╳鈕回到一般模式(RELAX模式)來使它快速下降。另外在途中還會出現一些小敵人及新的陷阱，要特別留意。經過「ワインギルドの間」的時候，可以把身上多餘的道具存放在此地的道具儲藏箱(CONTAINER)裡。





2 到了「樽杮を作った階段」之後，利用身上的「ハマシオンの刻印」就可以打開先前上鎖的門。來到「庶民のための赤ワインが眠る部屋」會見到一名重傷倒地的男子，不久這名男子突然化為殭屍襲擊主角。打倒他之後由上方的門離開。









註：殭屍系的敵人體力都蠻高的，對抗這一類的敵人可以對它們使用回復魔法「ヒール」，會對它們造成不小的傷害。

3 來到「庶民のための白ワインが眠る部屋」會遇到三隻殭屍，同樣利用回復魔法來打倒它們就可以了。另外隨著打倒敵人所累積的經驗值增加，主角會覺醒新的必殺技（ブレイクアーツ）。這些招式的威力都不錯，但是使用時會消耗主角的 HP，所以最好斟酌情況來使用。





4 在「利益を求めた分限者の部屋」中沒有什麼事發生，繼續前進到下一個房間「英雄がワインを選んだ部屋」會遇到一個巨大的鎧甲「魔甲冑（デュラハン）」，並且展開頭目戰：

頭目戰 BOSS 魔甲冑

魔甲冑的攻擊力及防禦力都很高，還會使用奪魂刃（ドレインハート）的絕技。打這一戰之前最好先把「防禦特技（ディフェンスアビリティ）」練熟，戰鬥中要利用防禦特技之中的「インパクトガード」來減少我方的損傷。另外在戰鬥中使用輔助魔法「ミゼラブルボディ」就可下降頭目的能力，接著要集中攻擊它的腹部（ABDOMEN），那是惟一的弱點所在。





5 打倒頭目後可得到「聖母の靈藥」、「魔導師の靈藥」、「閃光のグリモア」這三個不錯的道具。另外在北側出口旁還有寶箱可拿。拿完之後往北側的門走出去便可前往地下墓地。

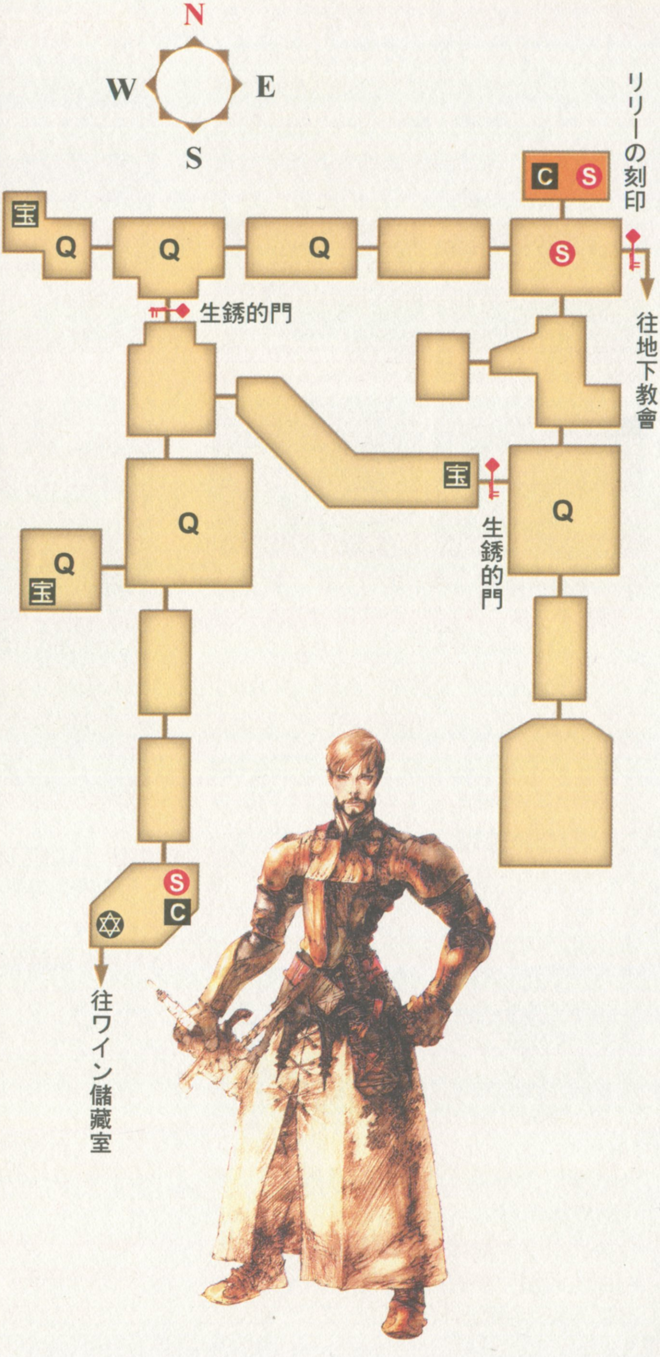


註：「聖母の靈藥」及「魔導師の靈藥」這兩種道具分別可提升主角的 HP 及 MP 上限，不過所提升的數值卻是隨機的，所以最好先找記錄點存檔之後再使用會比較好。另外使用「閃光のグリモア」可以學會攻擊系的魔法「スピリットサージ」。

地下墓地

MAP02





圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
鑰匙	上鎖的門
←	反鎖的門
✡	回復的陷阱
←→	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
◌	昇降浮台

6 地下酒窖會直接通到地下墓地的入口「復仇を誓った廣間」。在此房間的地下有兩個陷阱，踩上去就可恢復主角的 HP 及狀態。另外還有道具保存箱及記錄陣，別忘了在此存檔。



7 沿著惟一的通路朝地圖的北方走，在「迫害された者達の廣間」高處有一條隱藏的通道。前往隱藏通道的方法如下：

STEP 1：把此間東南角落疊在一起的三個木箱打破其中之一。



STEP 2：把木箱朝此房間的西南角搬移，途中遇到階梯要利用兩段式的搬運法(先把木箱放在階梯上，再走上階梯把木箱往上搬。



STEP 3：以開始鈕改變視點，確認一下通道的位置。再把木箱疊在下方就大功告成了。

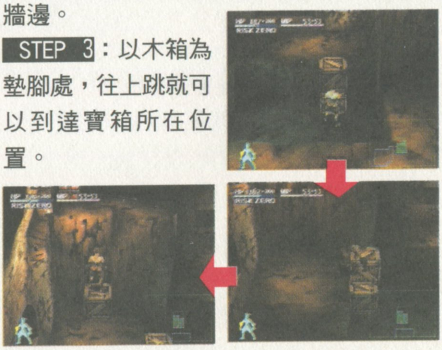


8 由上方的隱藏入口來到「鼠達が狼となった怒りの間」。這個房間高處放有寶箱，取得寶箱的方法請參考以下步驟：

STEP 1：把兩個木箱疊起來。

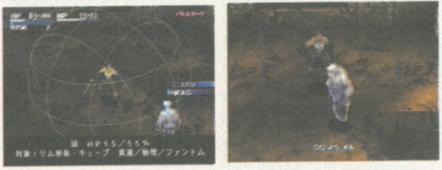
STEP 2：走到上一層，把上方的木箱搬到牆邊。

STEP 3：以木箱為墊腳處，往上跳就可以到達寶箱所在位置。



9 拿完寶箱之後回到「迫害された者達の廣間」，接著繼續朝地圖北方前進。來到「殉教者達に祈りを捧げた墓地」會看到一扇生銹而打不開的門。接著改走東側的門，在「母が亡き子を抱いた通路」會碰到一個行蹤飄忽的幽靈(ゴースト)。對付這個幽靈必須要趁它現身的瞬間才能攻擊到它，先利用輔助魔法「ミゼラブルボディ」削弱它的能力，再集中攻擊它的頭部就可以了。





10 打倒鬼魂有時可以獲得不錯的道具，接著會發生一場地震，而先前「殉教者達に祈りを捧げた墓地」生銹的門會隨著這

個地震而解開。先把房間裡的寶箱拿一拿，再回到先前「殉教者達に祈りを捧げた墓地」又會發生一場地震，通往東方的路也被這場地震給震斷了。



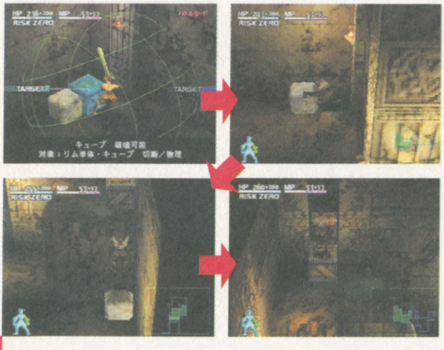
11 接著繼續朝地圖的北方走，在「希望の歌が合場された廣間」有東西兩扇門，西側的門必須先把木箱堆高才能上得去(先把一個木箱推過去，再把另一個木箱搬過去疊在上面)。把木箱堆好之後先走西側的門前往「盜賊達の隱れ家」。





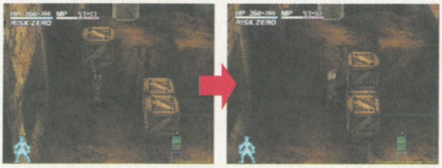


12 在「盜賊達の隱れ家」的高處有一個寶箱。在此必須先把一旁的木箱打破，再把白色石塊推到西側的牆邊作為墊腳處才能上得去。到了上面之後把木箱往西推一次就可以取得寶箱了。

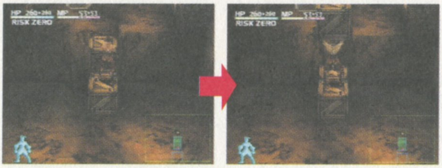


13 回到「希望の歌が合場された廣間」，這次改走東側的門前往「流血の廊下」。這個房間有一個推木箱的謎，解法如下：

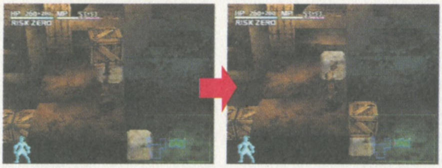
STEP 1：舉起單獨的木箱，疊在其他的木箱上。



STEP 2：站在木箱上再次舉起先前疊上去的木箱，放在更上一層的平台上。

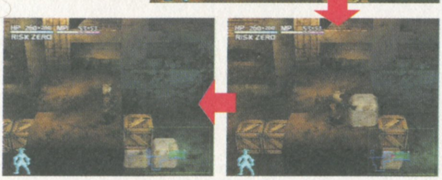


STEP 3：站在平台上再次舉起木箱，放在下方白色石塊的上面。



STEP 4：把平台上的白色石塊推到重疊的木箱上，再推下去。





STEP 5：把剛推下去的白色石塊推到東側的牆邊。



STEP 6：把木箱疊在東側牆邊的白色石塊上，即大功告成。





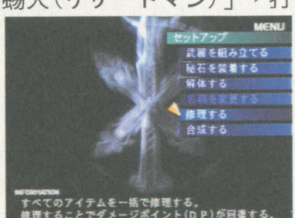


利用以上六個步驟所製作出來的墊腳處，就可以順利的爬到出口。

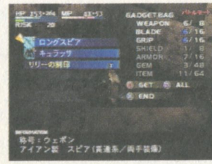
14 往東走到「枯れた靈泉の廣間」可以進行記錄，此地有東、北、南三扇門，東側的門被「リリーの刻印」鎖住了，走北側的門可前往工房（ファクトリー）「パワー・ホール」。



15 來到工房之後可以進行武器的合成及修理，在道具欄選「セットアップ」就可以進行武器的分解及組合了。接著一路往南走到盡頭的「獸達が眠る靈境」會遇上新的敵人「蜥蜴人（リザードマン）」，打倒它們就可得到「リリーの刻印」等道具。





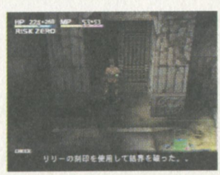


16 接著要沿著原路回頭往北走，途中在經過「希望を胸に刻を取った部屋」要把牆角的三個木箱打破最底下的一個，再搬另外兩個木箱作為墊腳處；或是只搬其中一個木箱，把它直接疊在比較高的地方就可以了。

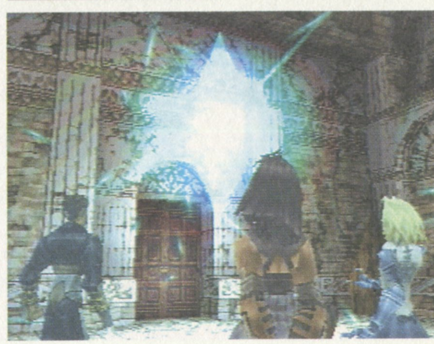




17 回到先前的「枯れた靈泉の廣間」，只要持有「リリーの刻印」就可以打開東側的門前往下一個地點「地下教會」。這時會發生一段劇情，席德尼召喚了一隻新的魔物作為主角的對手…。



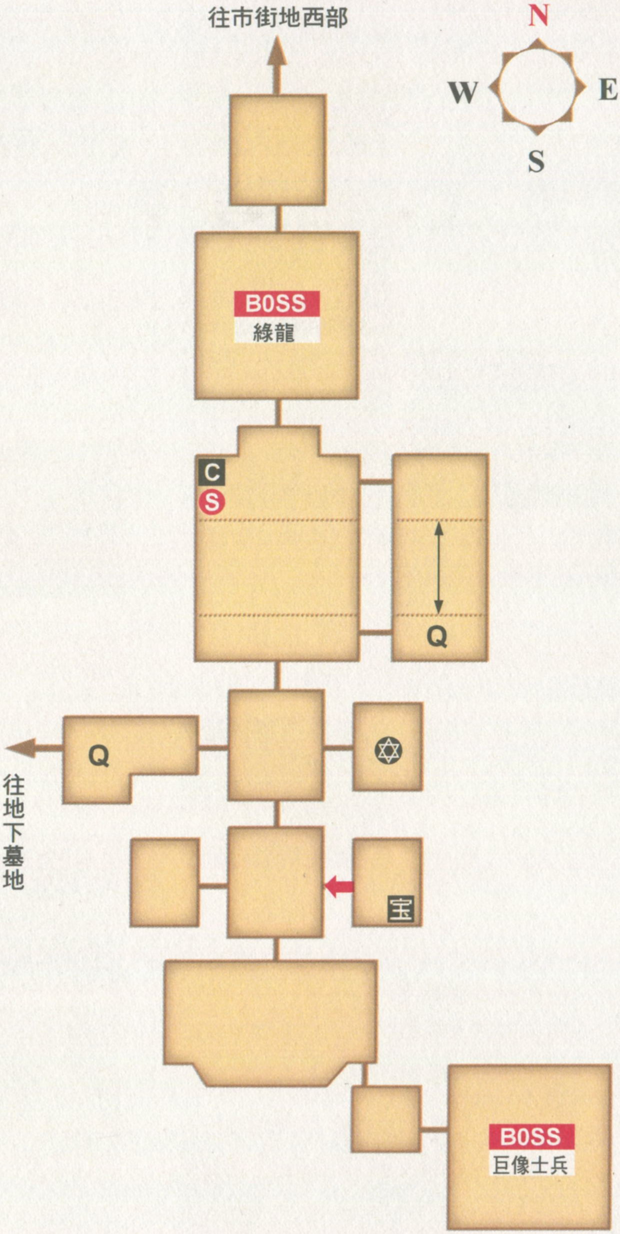




MAP03 地下教會



- S SAVE 點
- 宝 寶箱
- 開關
- C 保管箱
- 工房
- 上鎖的門
- 反鎖的門
- 回復的陷阱
- 移動用浮台
- 宝 魔法寶箱
- 宝 上鎖寶箱
- Q 需要推箱子的房間
- BOSS 頭目
- 昇降浮台



18 來到地下教會的「犯罪者を閉じこめた防壁」又會遇到新的木箱謎題。請依以下步驟來進行：



STEP 1：把西邊數來第二個木箱砍破。

STEP 2：把旁邊的木箱往東推。



STEP 3：把兩個木箱搬到東邊的木箱上疊起來。





19 在「求道の步廊」有個被反鎖的門(留め金)，要由另一條路繞到「錬金術の資料室」才能打得開。另外在「錬金術の資料室」高處放有一個寶箱，要跳躍才拿得到。



20 一開始先朝地圖的東南方走，到「冒瀆の間」會遇到一隻巨大的「巨像士兵(ゴレーム)」，並且展開頭目戰：

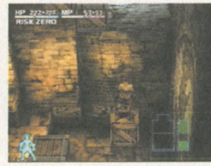
頭目戰 BOSS 巨像士兵

這一戰除了要用補助系魔法「ミゼラブルボディ」來下降它的能力之外，記得一定要採取近身戰，否則會挨到它的特殊攻擊。另外戰鬥中儘量繞到敵人的背後，並且集中攻擊它刻有字的左手，記得要多使用連鎖特技(チェインアビリティ)進行連續攻擊。



21 打贏之後朝地圖的北方前進，到「逃げ行く者の渡り廊下」先砍破中央上方的木箱，然後再把下面的木箱搬到牆邊當作墊腳處就可以爬上去，接著搭空中的浮台就可以通過此地。

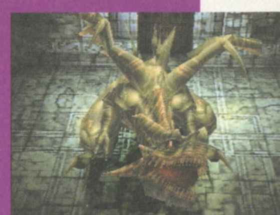




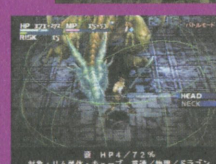
22 走到「邪心を清めた禮拜堂」會遇到此地的頭目綠龍(ドラゴン)：

頭目戰 BOSS 綠龍

這隻綠龍的攻擊力及防禦力都很強，還會使用吐火及尾巴來攻擊主角。最好事先在主角的武器上裝入秘石「輝龍石」來增加對龍屬性，並且使用補助系魔法「プロテクト」來加強我方防具強度。攻擊時只要針對它的頭部(HEAD)或尾部(TAIL)就可以了，打倒綠龍可取得分析敵人弱點的魔法書「解析のグリモア」，接著繼續往北方走就可以離開地下迷宮了。







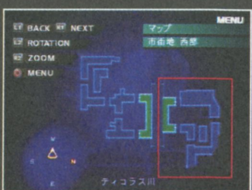
註：在這款遊戲中，練出對付各種族敵人的武器是很重要的。敵人共分為「人類(HUMAN)」、「獸族(BEAST)」、「不死(UNDEAD)」、「靈魂(PHANTOM)」、「龍族(DRAGON)」、「邪惡(EVIL)」等六個種族，每把武器最好專心鍛練對抗其中一～兩種族的敵人就好。

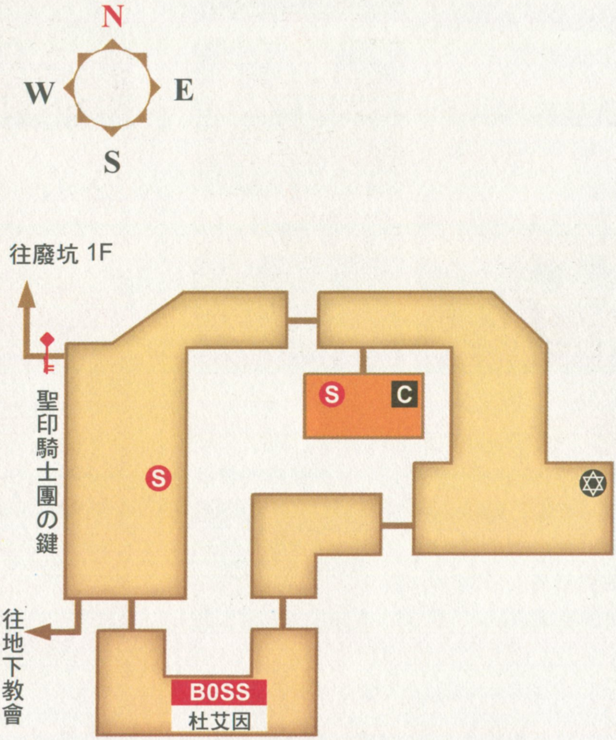


第三章

市街地 西部

市街地西部 ——北半部





圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
⊸◆	上鎖的門
⬅	反鎖的門
✡	回復的陷阱
←→	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目

1 發生過一段聖印騎士團的劇情之後，主角會來到市街地西部的「バーミリオン通り」。可在此記錄一下，然後到地圖東北方的工房「ザ・ブロンズ・ハンマー」修理鍛造一下武器防具。在此合成有一個重點，就是把同種類的銅製品(ブロンズ製，有 B 記號的東西)和鐵製品(アイアン製，有 I 記號的東西)加以合成，可以得到鋼製品(ハガネ製，有 H 記號的東西)。



2 在「マール・ファルデ通り」會看到一群聖印騎士團的士兵，此地暫時還不能通過。走到「ティコラス川」又會發生另一段劇情，主角會打聽到聖印騎士團的目標以及梅連坎普教派的不死身內容。劇情結束後會與一群聖印騎士團的士兵展開戰鬥：





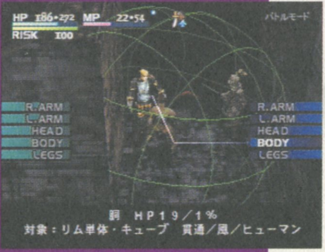


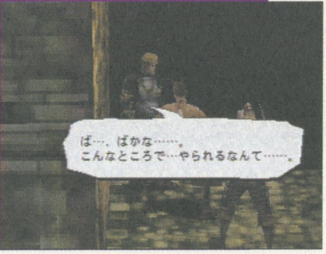




頭目戰 BOSS 杜艾因

這批士兵的實力不弱，戰鬥中千萬不可大意，一開始最好先集中攻擊士兵的雙手。領頭的「杜艾因(デュエイン)」雖然貌不驚人，不過他的實力可不遜於其他的頭目級人物，這可是一場如假包換的頭目戰。他會在一旁使用毒和強力攻擊魔法，對付他要觀察身體各部位的攻擊命中率，攻擊命中率最高的部位才能奏效。



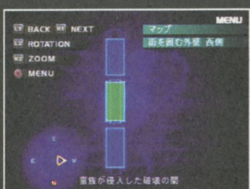


3 打倒杜艾因可以得到「聖印騎士團之鑰(聖印騎士團の鍵)」及一些不錯的魔法咒文書(グリモア)。接著回到「バーミリオン通り」，利用「聖印騎士團之鑰」就可以打開上鎖的門前往下一個地點。

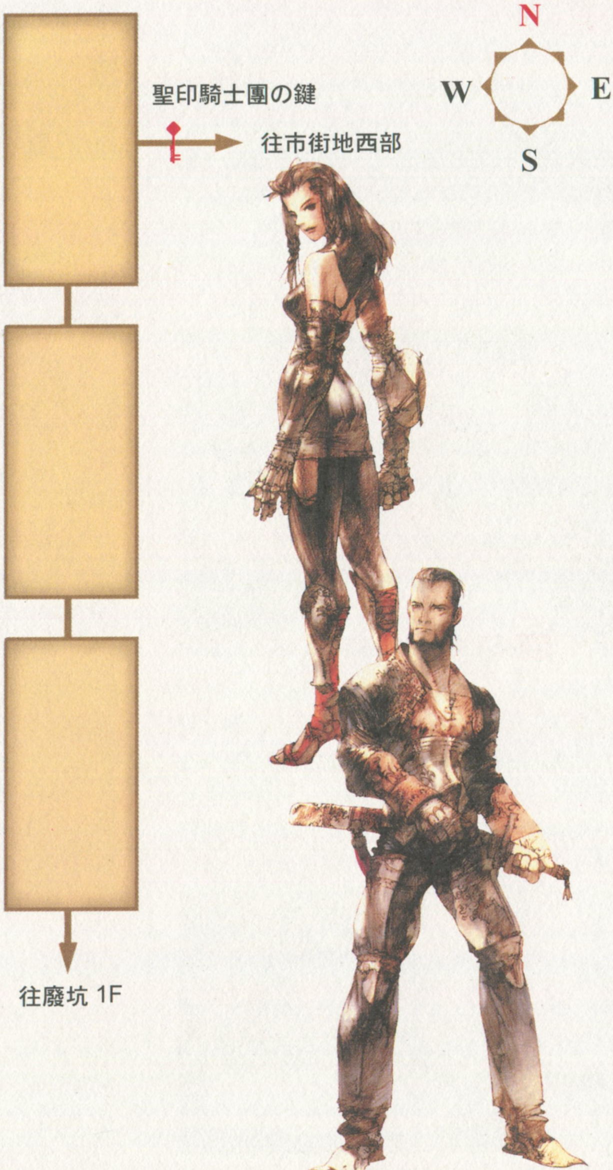


街道外圍西側牆(街を圍む外壁 西側)

街道外圍 西側牆



圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
🔑	上鎖的門
⬅	反鎖的門
✡	回復的陷阱
←→	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
◌	昇降浮台

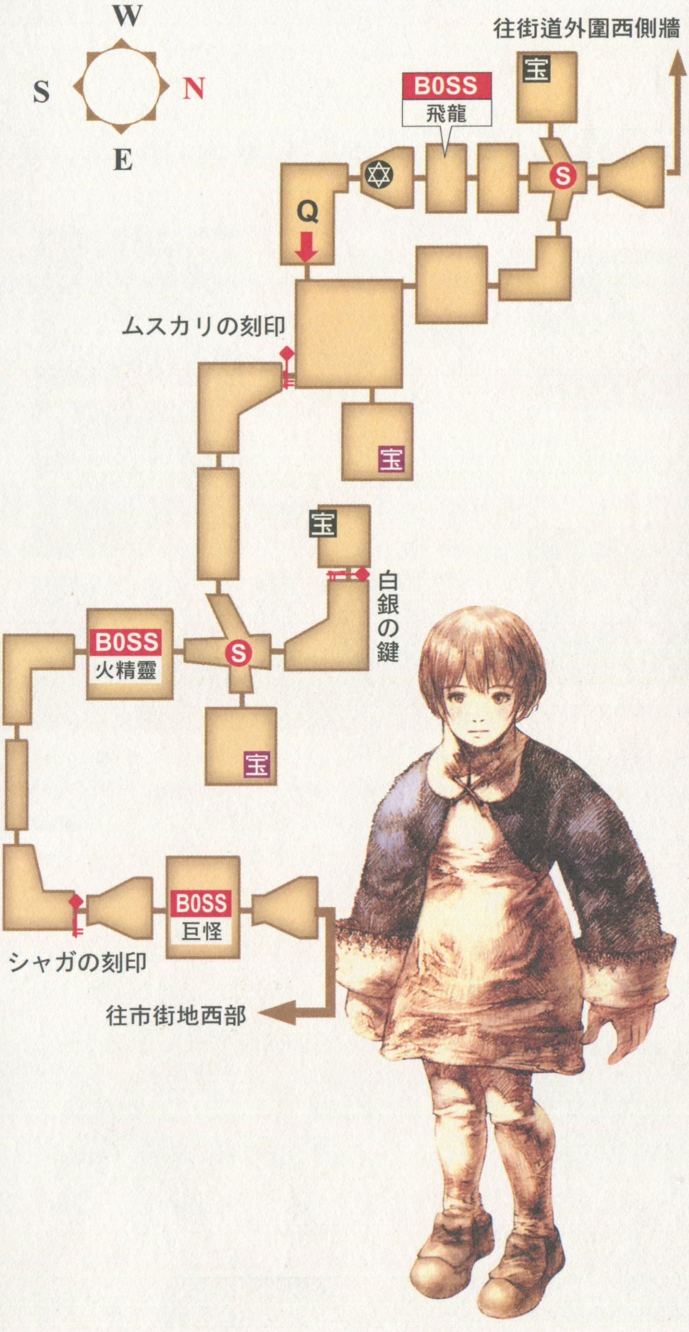


4 此地的地形很簡單，路上也沒什麼強敵。一路走到底就會通往廢坑第一階層。

廢坑 第 1 階層

廢坑 1F

MAP06





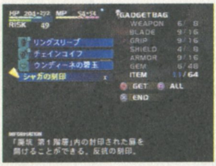
圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
鑰匙	上鎖的門
←	反鎖的門
✡	回復的陷阱
↔	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
◌	昇降浮台

5 和先前的敵人相比，廢坑裡的敵人很明顯的強了很多。在迷宮中還會出現一種寶箱怪物，它會使用「痙攣(しびれ)」的攻擊。另外有的寶箱會被魔法鎖住，要先使用「アンロック」的魔法來開鎖才能拿到裡面的東西(使用「解錠のグリモア」就可以學會開鎖魔法)。





6 往東南方走到「炭坑の簡易倉庫」，在寶箱中可以找到「シャガの刻印」。往南走到「争いが勃發した通路」會遇到一頭飛龍(ワイバーン)，並展開戰鬥。



頭目戰 BOSS 飛龍

這頭飛龍和序章遇到那隻大不相同，它的硬度可說是目前遇到過的敵人之中最高的，對付它要使用長劍之類的大型武器，千萬不要使用西洋劍之類的小型貫通系武器，否則損傷會少得可憐。弱點在尾巴部分，只要緊追著它的尾巴猛砍就可以了。另外牠的吐火攻擊也超強，最好利用「ファイアブルーフ」來防止受重傷。





7 打倒飛龍後可以取得「ムスカリの刻印」等道具。接著繼續往南走，在「協力が功を奏した礦脈」會出現推箱子的謎：

STEP 1：把上面的第一個木箱推下來。

STEP 2：把推下來的木箱推到另一頭。



STEP 3：把上面的另一個木箱推到前一個木箱上。

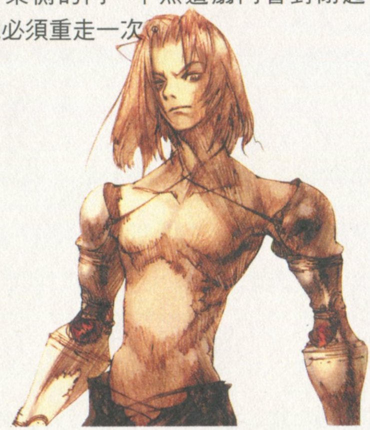


STEP 4：利用這兩個木箱做為墊腳處就可以跳上去了。





8 打開「ムスカリの刻印」的門來到「愛する者の為に力盡きた坑道」就會開始倒數，在一段時間之內要通過「希望の坑道」東側的門，不然這扇門會封閉起來，就必須重走一次。



9 在「暗闇と迷信の坑道」三條叉路，先走東邊的房間拿寶箱。接著往南走到「礦石の精錬所」就會遇上頭目「火精靈(ファイアエレメンタル)」：



頭目戰 BOSS 火精靈

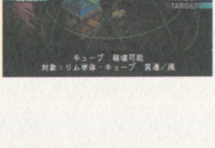
這一戰的重點要放在屬性上。這款遊戲中的屬性是兩兩對立的，水與火互剋、風與地互剋、光與闇互剋。敵人是火屬性的，我方就必須在武器上加水屬性，在防具上加強火屬性。先在武器上裝「ウインディーネの碧玉」的秘石，盾裝「サラマンダーの紅玉」的秘石，戰鬥中再配合屬性魔法「フロストアタッチ」或「スパークガード」其中之一，就較有勝算了。





10 繼續往南走，途中在「ハイエナ達との衝突の場所」這個房間要把兩個木箱移到懸崖邊疊起來，再跳到對面的浮板上。到了對面要把重疊的四個木箱砍破其中之一，再利用剩下的三個木箱跳到上面去。





走到「裏切り者との別れの坑道」又會遇上新的頭目「巨怪(オーガ)」：

頭目戰 BOSS 巨怪

這個頭目沒有什麼特殊的攻擊方式，不過速度很快，破壞力也很強。記得事先使用魔法來提升主角的防禦力及下降敵人的攻擊力，然後儘量攻擊它的左手來下降它的攻擊力就行了(雖然攻擊頭部可傷它較重，不過還是多攻擊左手較保險)。





打倒巨怪離開時又會發生一段劇情。劇情結束後由出口處離開，會來到市街地西部的另一個區域。

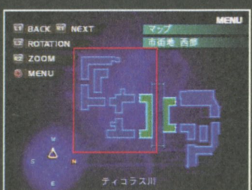




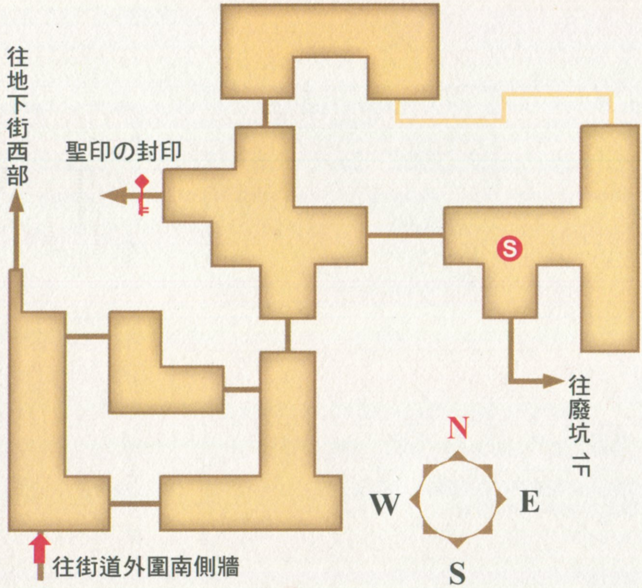
市街地 西部

市街地西部——南半部

MAP07



圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
鑰匙	上鎖的門
←	反鎖的門
✡	回復的陷阱
←→	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
◌	昇降浮台



11 主角走到西南側的出口附近「ピレポット外壁通り」會見到席德尼的蹤跡，接著發生一段席德尼和聖印騎士團基爾丹斯坦的劇情。接著退回「サンダルサ通り」，走高處的另一個通道就可以繞到出口。

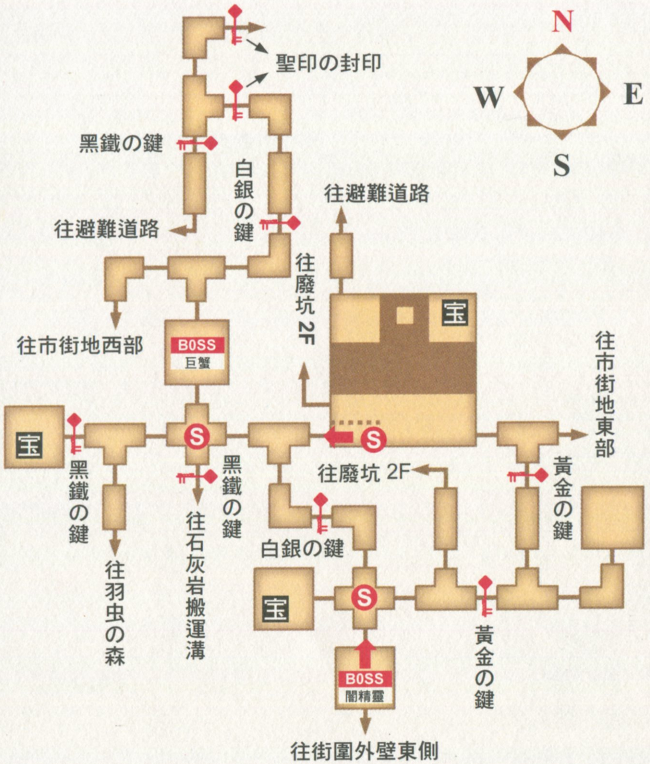








地下街 西部



地下街西部

MAP 08

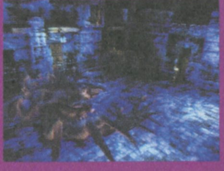


S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
鑰匙	上鎖的門
←	反鎖的門
✡	回復的陷阱
↔	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
◌	昇降浮台

12 走到「地底の魚市場」會遇到一隻「巨蟹(クラブジャイアント)」，並且展開戰鬥：

頭目戰 BOSS 巨蟹

敵人是水屬性的生物，所以防具要裝上水屬性的秘石。另外它的弱點在嘴巴部位(MOUTH)，最好使用西洋劍(レイピア)再配上秘石「ブレイブハート」來提高命中率。另外風險值(RISK)不可過高，否則也很難打中它的要害。





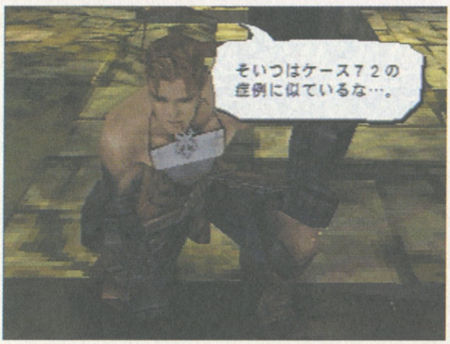
打倒大螃蟹之後繼續前進，最後會來到羽虫之森。



第四章

在此又會發生另一段劇情，主角侵入莎曼沙（サマンサ）的感官去聽取情報。不久遇到另一名自稱是危機處理者（リスクブレイカー）的男子，這名叫做洛傑克蘭茲（ローゼンクランツ）的男子說是上級派來支援主角的，由他的口中得知魔都雷亞蒙迪（レアモンデ）居然是魔物的牧場，而上級派主角前來的目的則是要爭奪魔都的支配權。

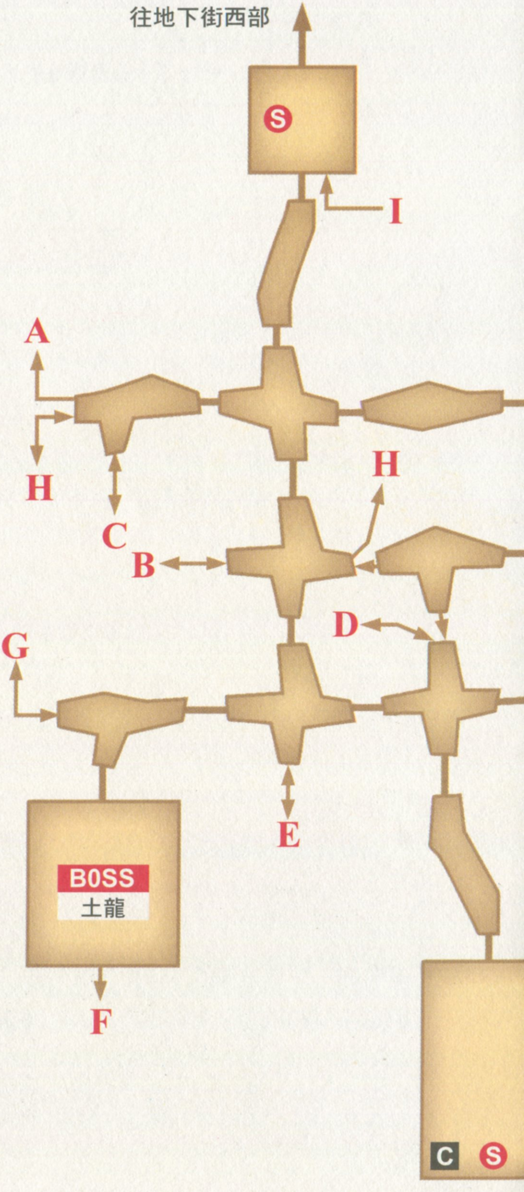




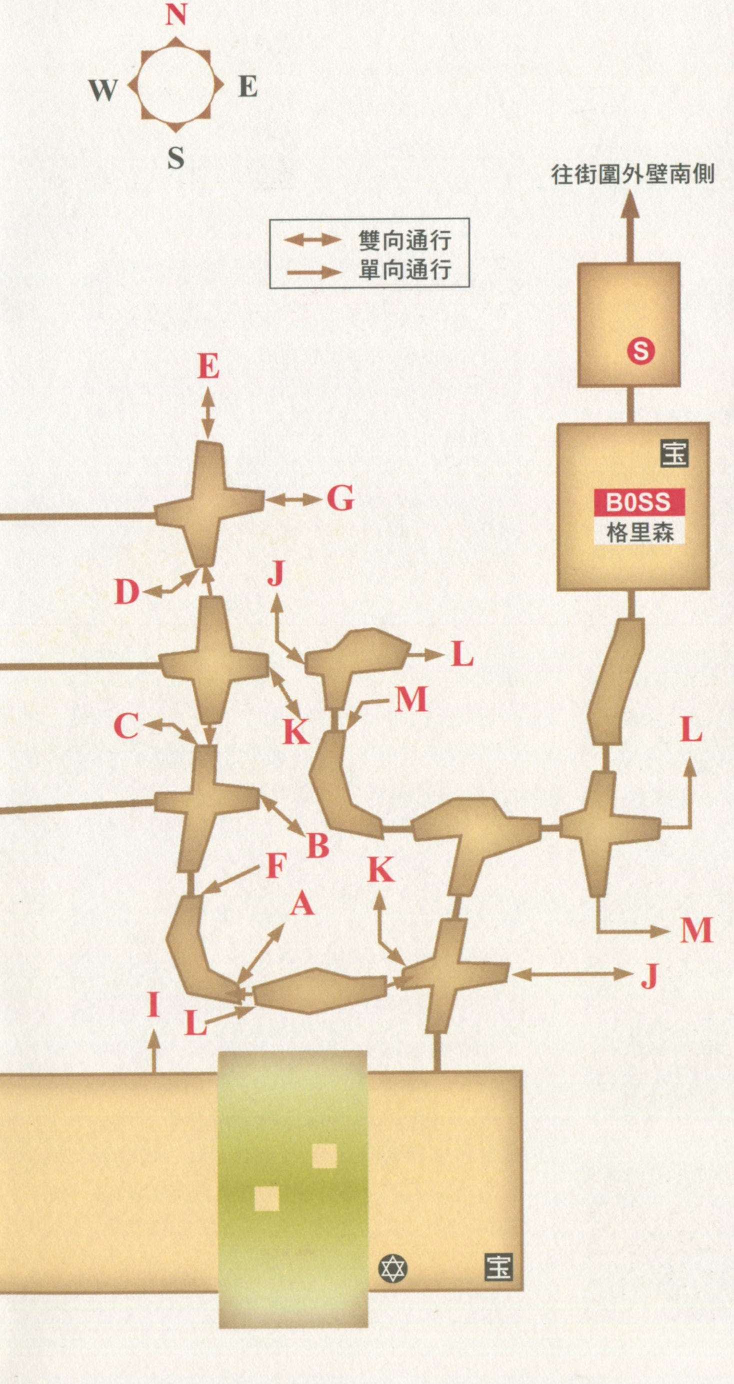


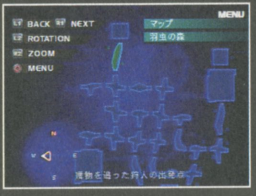


羽虫之森



MAP09 羽虫之森





- S　SAVE 點
- 宝　寶箱
- ●　開關
- C　保管箱
- ■　工房
- 上鎖的門
- 反鎖的門
- 回復的陷阱
- ←→　移動用浮台
- 宝　魔法寶箱
- 宝　上鎖寶箱
- Q　需要推箱子的房間
- BOSS　頭目
- 昇降浮台

1 羽虫之森是個很奇妙的迷宮，很多出口會通往莫名奇妙的地方。玩家們最好隨著羽虫(就是畫面上一大堆的小白點)所飛行的方向前進以免迷路，也可以參考文中所附的地圖。如果不是很想打敵人練功的玩家最好不要繞冤枉路，走最短的路線就可以了。

2 到「生還を望んだ廣場」會遇到一頭「土龍(アースドラゴン)」，接著展開頭目戰：

頭目戰 BOSS 土龍

因為對手的土屬性的龍，所以最好在武器裝上「輝龍石」來對付它，再使用屬性魔法「ルフトアタッチ」在武器上追加風屬性才能打得傷它。另外一個重點就是要掌握住它尾巴攻擊的防禦特技(ディフェンスアビリティ)按鈕時機。



打倒土龍之後可得到「黃銅之鑰(黃銅の鍵)」，接著又會發生劇情。







3 在「森が生まれた川」有一條很廣的河流，這裡要利用石柱跳到對岸去。走到東北方的「大自然の支配に挑んだ廣場」就會聖印騎士團的神官格里森(グリッソム)正與席德尼對峙著，最後格里森勉強以魔法召喚出黑暗甲冑，接著展開頭目戰：





頭目戰 BOSS 神官格里森

這一戰真正的敵人其實只有兩個，就是神官格里森(グリッソム)及黑暗甲冑。戰鬥中不必浪費力氣去打席德尼(シドニー)，他還會主動攻擊敵人，或是以魔法替主角加能力。

敵人最大的武器就是魔法，特別是神官的閃電魔法「サンダーバーストLV.2」，記得在防具上施加屬性魔法「ルフトガード」並裝備「疾風の指輪」來預防，另外再以補助魔法「インビゴレイト」來加速。



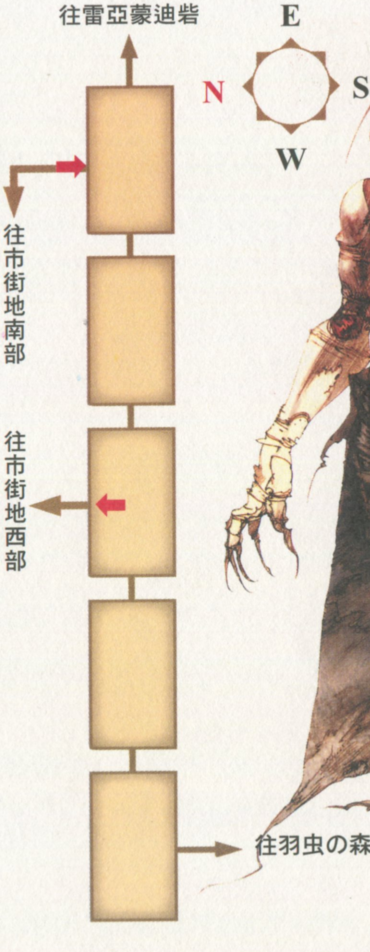
戰鬥一開始最好先集中攻擊神官格里森，他的弱點在頭部(HEAD)。打倒神官之後再攻擊黑暗甲冑，它的弱點和先前一樣是在腹部(ABDOMEN)，以貫通系武器來攻擊會比較有效。



4 打倒敵人之後，席德尼會帶領主角去看妻兒被殺害的事實，原來主角一切的記憶都是偽造的。劇情結束之後把此地的寶箱拿一拿，由北面的出口離開這座森林。

街道外圍南側牆(街を圍む外壁 南側)

街道外圍南側牆







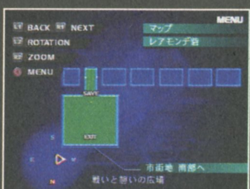
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
鑰匙	上鎖的門
←	反鎖的門
✡	回復的陷阱
↔	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
◌	昇降浮台

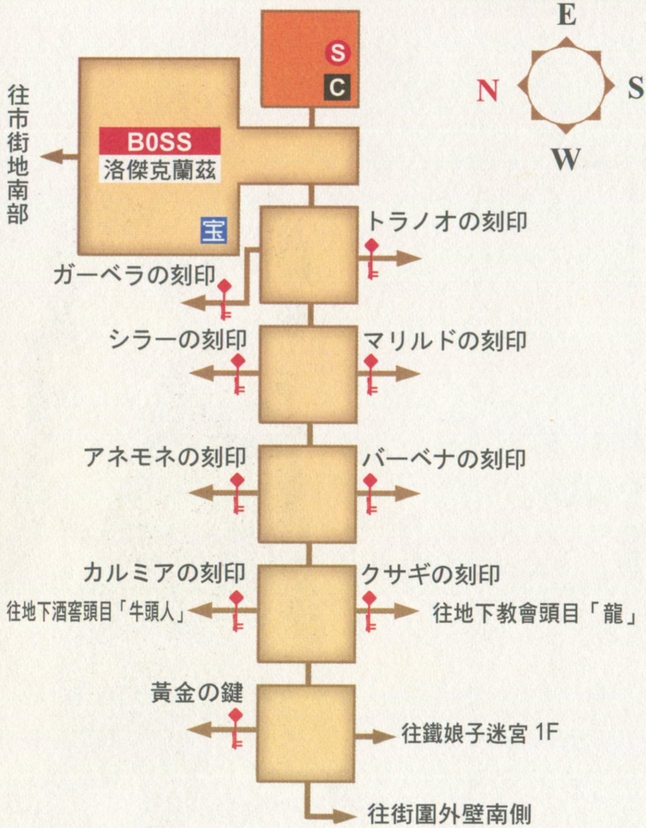
5 在這個迷宮有許多蜥蜴人出沒，算是比較難纏的敵人，其他沒什麼特別的，由東方盡頭處的門就可以前往雷亞蒙迪（レアモンデ）砦。另外這條路也接通市街地西部，玩家們可以先回到市街地西部進行記錄或修復武器。

雷亞蒙迪砦(レアモンデ砦)

雷亞蒙迪砦

MAP II





- S　SAVE 點
- 宝　寶箱
- ●　開關
- C　保管箱
- ■　工房
- 上鎖的門
- 反鎖的門
- 回復的陷阱
- 移動用浮台
- 宝　魔法寶箱
- 宝　上鎖寶箱
- Q　需要推箱子的房間
- BOSS　頭目
- 昇降浮台

6 先由南側的門前往「鐵娘子迷宮 1F(アイアンメイデン Lv1)」，在「カルドロン」打倒一隻鬼魂就可以得到「ドラセナの刻印」。然後再折回「雷亞蒙迪砦(レアモンデ砦)」，往東走到「戦いと憩いの廣場」會發生一段劇情。





註：此地的寶箱要等到第六章中取得「寶箱之鑰(寶箱の鍵)」以後才能打得開。





由基爾丹斯坦和洛傑克蘭茲的交談中，得知整個魔都雷亞蒙迪(レアモンデ)就是一個巨大的グリモア魔法陣。劇情結束之後到工房合成武器防具，這個工房合成的重點是把鋼鐵系(H)的武器和青銅系(B)或鐵系(I)的武器加以合成，組合正確就可以提升威力。

7 打開北側的門正打算離開時，基爾丹斯坦和洛傑克蘭茲突然出現。接著會與洛傑克蘭茲（ローゼンクランツ）展開戰鬥：



頭目戰 BOSS 洛傑克蘭茲

正如對方所說的，魔法(グリモア)對洛傑克蘭茲起不了作用，這一戰必須以肉搏戰決勝負。洛傑克蘭茲也會使用必殺技(ブレイクアーツ)的技巧，特別是「黑斬破」有“毒”的附加效果，要注意這一點。這一戰中連鎖特技(chain combo)和防禦特技(defence ability)十分重要，瞄準對方的弱點頭部(HEAD)使用連續攻擊也挺有效的。





8 打倒洛傑克蘭茲之後，他會說出關於主角過去的事。主角亞修雷原本是洛傑克蘭茲的上司，後來在執行任務的過程中殺害了目擊的一家人，在良心發現之後突然倒地…再次出現時已經是新的身份了。洛傑克蘭茲說為了要向權貴階級復仇，所以要利用魔都雷亞蒙迪的魔法陣力量。劇情結束之後由北側的門前往市街地南部。











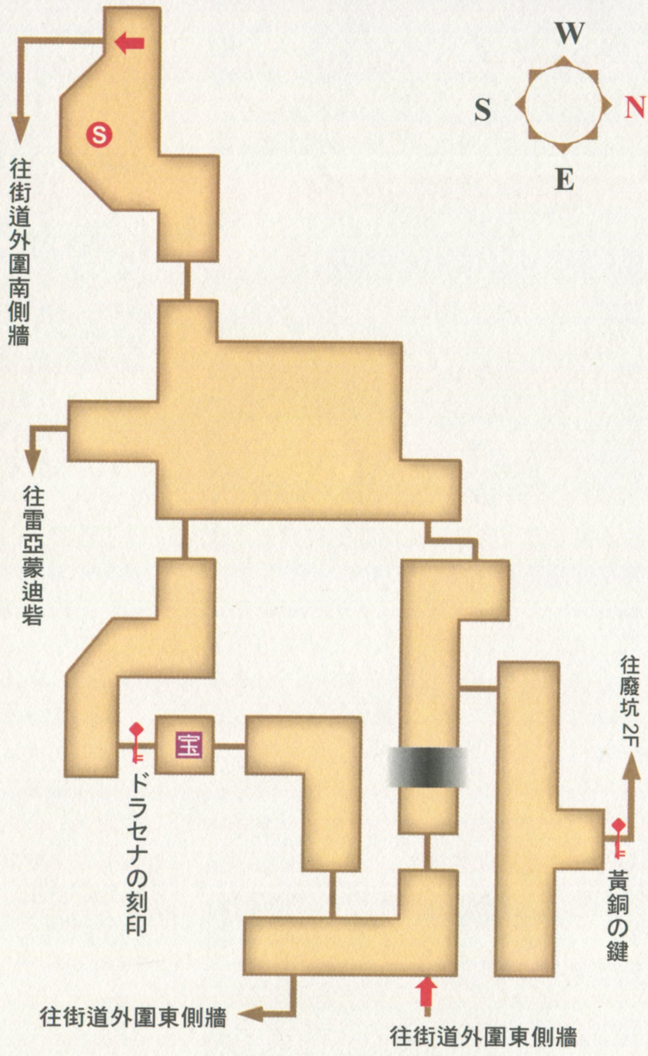
第五章

市街地 南部

市街地南部

MAP12



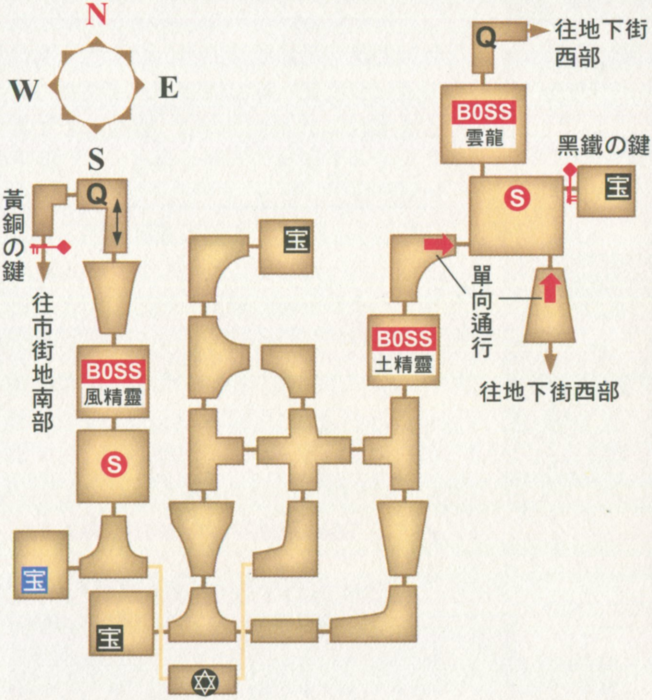


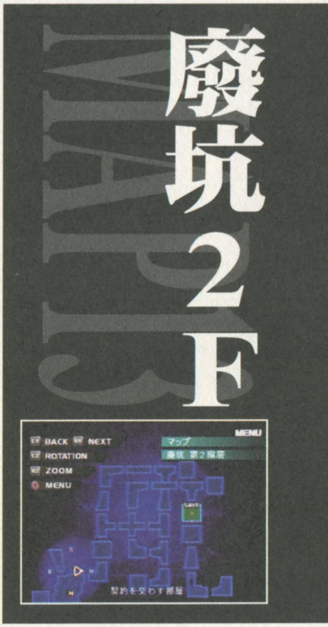
圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
鑰匙	上鎖的門
←	反鎖的門
✡	回復的陷阱
←→	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目

第五章和第六章的劇情比較少，幾乎都是在走迷宮或打頭目。接下來玩家們有兩條路線可選擇，最後都會來到廢坑兩階：

分歧一　第一條路線是走東北方較高處的一扇門，沿路走到「ルガース通り」打開黃銅之鎖的門前往廢坑二階。

廢坑 第2階層





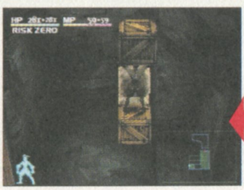
圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
鑰匙	上鎖的門
←	反鎖的門
✡	回復的陷阱
←→	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目

1 在「轉身の坑道」中有一個堆箱子的謎，解法有兩種以上，在此提供其中一種給玩家們當作參考：



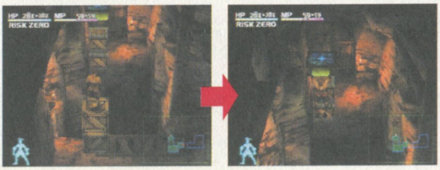
STEP 1：把高處的第一個木箱打破。

STEP 2：跳下來之後，把地下的木箱搬過去當墊腳處，再把高處的另一個木箱搬下來。





STEP 3：把兩個可搬的木箱在斷崖邊疊起來，站在上面跳過去抓空中的浮台。再由浮台跳到對岸去。



2 來到「身を削って掘り續けた部屋」會與頭目「風精靈(エアエレメンタル)」展開戰鬥：



頭目戰 BOSS 風精靈

這一戰要記得在防具上嵌入「ジンの琥珀」或「シルフの黃玉」來提升風屬性的耐性(LIGHT)，另外在武器上施加土屬性魔法「ソイルアタッチ」我方的攻擊才會奏效。在防禦方面，最好能裝備「エアブレイク」之類的防禦特技。





3 來到「迷いこんだ子供達の通路」會突然開始倒數，如果時間歸零就會被送回一開始倒數的地點重來一次。路上敵人的弱點多半是風屬性，不過最好不要理會他們比較好。

這一路上的地形有點崎嶇，再加上景色很昏暗，所以並不好走。途中在「僧侶の遺骨が發見された部屋」及「物欲に自己を犠牲にする矛盾の間」都有不錯的寶箱可拿，不過這兩個房間裡有許多陷阱及難纏的敵人，而且必須繞一大段路，恐怕會耽誤不少時間。建議玩家們分兩次通過這裡，第一趟專心取得兩個寶箱，等時間到了以後自動回到起點，第二次再走最短路線通過。

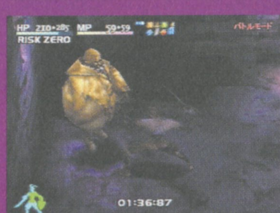
4 一路跑到「生まれ變わった者達の墓場」會遇上下一個頭目「地精靈(アースエレメンタル)」：

頭目戰 BOSS 地精靈

這一戰只要強化武器的風屬性及防具的土屬性就可打贏它了。直接使用風屬性攻擊魔法「サンダーバースト」攻擊它也可得到不錯的效果。

接下來的時間仍然會不斷倒數，直到主角跑到「盜賊達の空洞」為止。

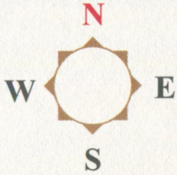


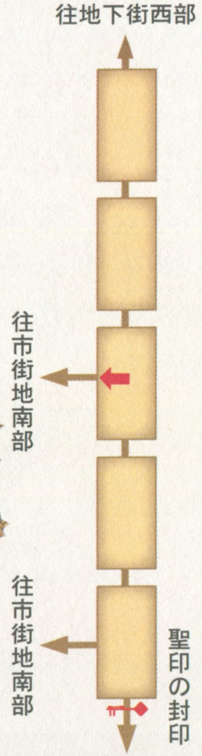


分歧二

第二條路線是走東南方的「ドラセナの刻印」上鎖的門。途中在「カザバス家」拿一拿寶箱，沿路會行經「街道外圍東側牆（街を圍む外壁東側）」及「地下街西部」，最後會到達廢坑二階的另一頭。這條路線途中出現的敵人幾乎都以黑暗屬性為主，在武器上嵌入「梟雄石」就可順利的過關斬將了。

街道外圍東側牆(街を圍む外壁 東側)









5 這條路上出現的都是不死系的敵人，沿路走到底會接通地下街西部。

地下街 西部

街道外圍東側牆

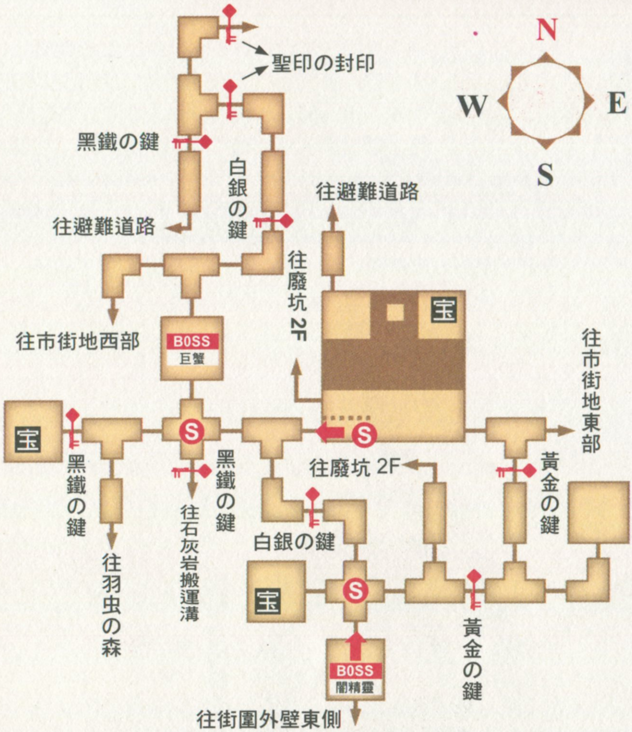


圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
鑰匙	上鎖的門
←	反鎖的門
✡	回復的陷阱
←→	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目

MAP15 地下街西部



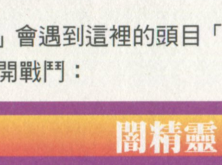
圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
🔑	上鎖的門
←	反鎖的門
✡	回復的陷阱
↔	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
◌	昇降浮台



6 到了「地震に脅えた混亂の廣間」會遇到這裡的頭目「闇精靈（ダークエレメンタル）」。並展開戰鬥：

頭目戰 BOSS 闇精靈

這一戰最好在武器上嵌入「梟雄石」來提升光明屬性（LIGHT），攻擊才會奏效，對手的弱點是在胸部（CHEST）。在防禦方面，因為頭目是暗黑靈魂系的敵人，而且擅長魔法攻擊，所以記得裝備「デモンスケイル」之類的防禦特技，戰鬥中再配合補助魔法「インバリドスペル」使對方的攻擊魔法無效（抓住對手出現驚嘆號的時機提前使用）。



打倒闇精靈之後可以得到「カトレアの刻印」。沿著通路前進，途中「子供達の秘密の遊び場」這個房間的寶箱中放有不少好東西，最後會來到廢坑二階。

廢坑 第 2 階層

廢坑 2F





圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
🔑	上鎖的門
⬅	反鎖的門
✡	回復的陷阱
←→	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
◌	昇降浮台

兩條路線最後會在「盜賊達の空洞」這個地點交會。這個房間的門都是單向通行的，進入之後就無法再回頭了。

注意：上述的分歧路線只是正常的玩法，如果玩家們不嫌麻煩，也可以一次就走完兩條路線。可以先走第一條路線，等到打完地精靈再故意讓時間結束回到起點，再回頭走第二條路線；或是先走第二條路線，在走進「盜賊達の空洞」之前回頭走第一條路線，就可以把地圖都補完了。不過在第六章的攻略中仍然有機會再重走這段分歧的部分，所以玩家也可以等進行到第六章再回頭走另一條路線。

7 來到「盜賊達の空洞」要一面避開空中飛來飛去的「半惡魔(インプ)」的攻擊，一面設法往上爬。途中上方會有木箱擋住去路，利用弓箭之類的長距離武器打破它就可以繼續前進了。

8 來到「暗闇の中での食事場」會遇到此地頭目「雲龍(グラウドドラゴン)」：



頭目戰 BOSS 雲龍

這一戰的重點仍是放在屬性及種族上。在武器上安裝「輝龍石」，再加上土屬性魔法「ソイルアタッチ」，攻擊的重點放在頭部比較好。防禦方面記得在盾上安裝地系的秘石，再配上「疾風の指輪」就差不多了。





9 打倒雲龍可得到「ピラカンサの刻印」，接著又會發生一段劇情。凱蘿在與哈汀(ハーディン)的問答之中，無意間發現自己具有讀心術的能力…。



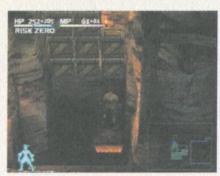




10 來到「地下の生物に驚いた通路」會見到一個快速移動的平台，在此可以使用補助魔法「フィクセイト」來暫停平台的移動，再以弓箭系的武器打破木箱就可以跳過去了(注意，在跳之前最好先解除武裝)。過平台後會來到「地下街　西部」的另一頭，只要繼續往東走就會通往「市街地　東部」。

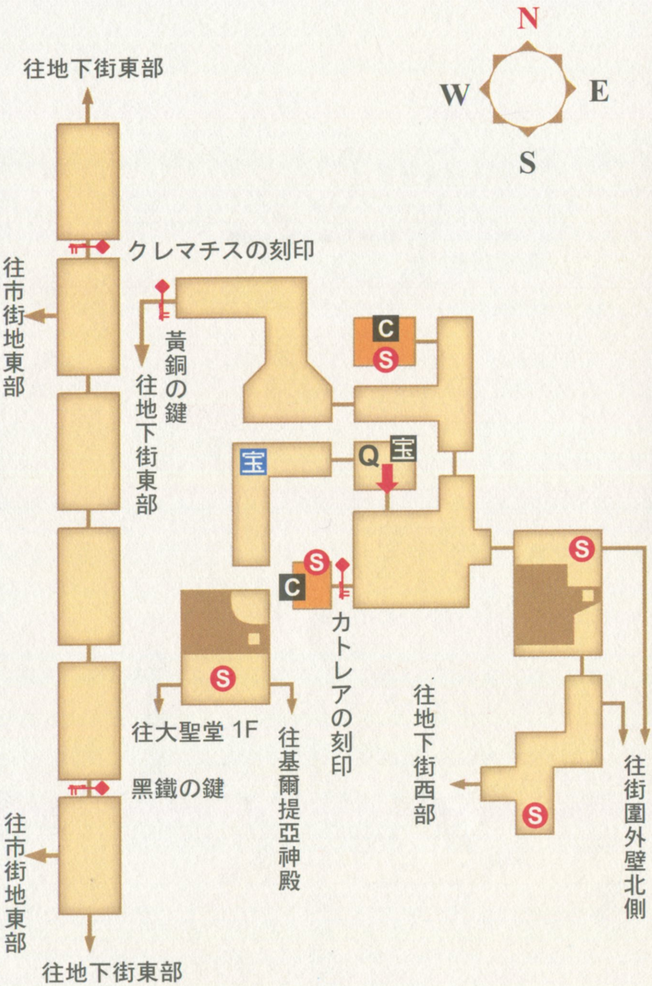






市街地 東部 & 街道外圍北側牆(街を圍む外壁北側)

市街地東部&街道外圍北側牆







圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
鑰匙	上鎖的門
←	反鎖的門
✡	回復的陷阱
↔	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
◌	昇降浮台

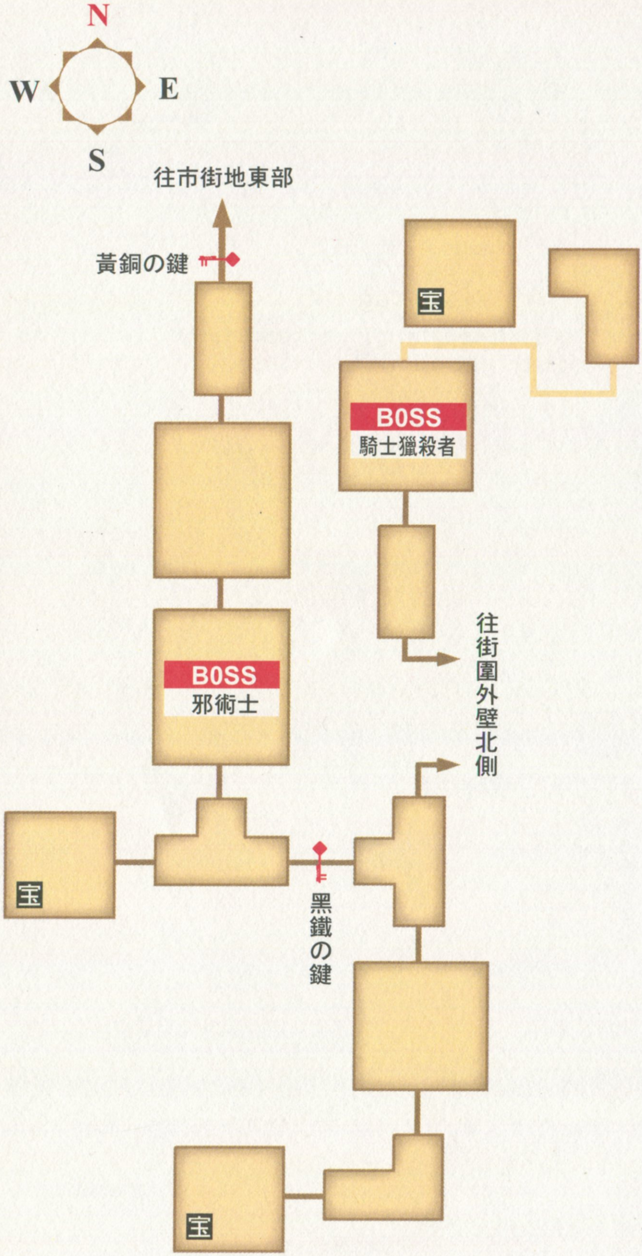
11 接下來玩家們可以經由「街道外圍北側牆(街を圍む外壁北側)」繞路前進，也可以走到「ケッシュ大橋」這個地點直接跳到對岸去。在「クリムナード通り」有一個「カトレアの刻印」上鎖的門，開鎖之後可以進入工房。沿路前進最後會來到地下街東部

地下街 東部

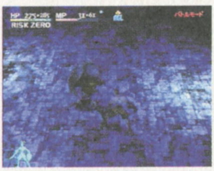
MAP18 地下街東部



- S SAVE 點
- 宝 寶箱
- ● 開關
- C 保管箱
- ■ 工房
- 上鎖的門
- 反鎖的門
- 回復的陷阱
- ↔ 移動用浮台
- 宝 魔法寶箱
- 宝 上鎖寶箱
- Q 需要推箱子的房間
- BOSS 頭目
- 昇降浮台



12 走到「自由な議論が交わされた廣場」會遇上一隻「怪鳥(ハーピー)」。怪鳥算是很接近頭目級的角色，不過它的攻擊力並不強，主要是擅於詛咒及吸魔力之類的各種特殊攻擊。對它使用「スピリットサージ」之類的聖系魔法很有效。另外它的弱點在腹部(ABDOMEN)，一開始先使用補助魔法「ミゼラブルボディ」使它變弱，再攻擊它的頭部或腹部就行了。





13 走到「異國の商人達が集った珍品の市場」會遇上頭目「邪術士(リッチ)」：



頭目戰 BOSS 邪術士

邪術士(リッチ)的攻擊魔法非常可怕，我方最好一開始就使用「インバリドスペル」來抵消它的攻擊魔法，否則有可能被一擊必殺。另外他的屬性的黑暗，使用聖系的魔法對他也很有效，用スピルリットサージ攻擊兩次就差不多了。打倒它後可取得「キュラスの刻印」等道具，並且覺醒新的魔法「テレポート」。





14「テレポート」是移動系的魔法，只要站在魔法陣(就是記錄用的那種)上面使用，就可隨心所欲的移動到想去的魔法陣上。最後走到盡頭處的「武器が違法に運び出された廣間」，在寶箱裡可取得一樣非常重要的道具「黑鐵之鑰(黑鐵の鍵)」，有了這把鑰匙就可以打開許多上鎖的門。



註：在這個迷宮中沒有魔法陣。

15 打開此地「黑鐵之鑰」的門，接著朝南走，在「寶石付きの武器が賣られた闇市場」會遇到頭目「騎士獵殺者(ナイトストーカー)」：

頭目戰 BOSS 騎士獵殺者

這隻頭目和先前兩隻魔甲冑系列的敵人一樣，弱點都是在腹部(ABDO-MEN)。另外它會使用許多補助魔法，所以最好一開始就使用「サイレントスペル」來封住它的魔法。接著使用「ハーキュリアン」來提高我方的攻擊力，就可以和它正面對決了。打倒頭目可得到「メリッサの刻印」。



16 在「劍士が名劍を賣った廣場」的寶箱裡可取得「ストックの刻印」。接著回頭由北方的出口可通往「街を圍む外壁北側」，然後再出發前往「市街地東部」。在市街地東部有許多魔法陣，可使用「テレポート」利用這些魔法陣進行傳送。

註：利用魔法陣來傳送需要消耗大量的MP，以主角目前的MP可能無法一口氣移動到較遠的地點。



第六章

接下來這一章的攻略並沒有一定的順序，玩家們除了參考攻略文的流程之外，也可以自行變更傳送地點的順序，只要文中所記載到的地點不要錯過就行了。另外先前第五章分歧部分的兩條路線，玩家也可以利用這個機會試著走走看先前沒走到的另一條路線。

1 接下來要利用魔法陣傳送到先前曾經去過的迷宮，開啟一些先前無法打開的門。首先傳送到「廢坑第 2 階層」的「盜賊達の空洞」，打開東側的「黑鐵之鑰」上鎖的門，取得寶箱裡的東西。

地下街 西部

2 接著傳送到地下街西部的「太陽を望んだ街道」，往西走到底打開「黑鐵之鑰」的門可取得寶箱，裡面放有「クレマチスの刻印」。

街道外圍北側牆(街を圍む外壁北側)

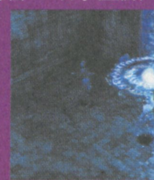
3 接著傳送到「市街地東部」的「ケッシュ大橋」。然後往東走到「街道外圍北側牆(街を圍む外壁北側)」，打開北側「クレマチスの刻印」的門就可以前往「地下街東部」的另一個區域。

地下街東部

4 走到盡頭處的房間取得寶箱裡的「アスターの刻印」，拿完之後沿原路走回去，走到出口附近會發生一小段劇情。兩名聖印騎士團的騎士在樓梯口發現了格里森(グリッソム)的屍體，於是打算找主角算帳…。主角退回到「污水が流れた街頭」之後，就會在這個房間展開頭目戰：

頭目戰 BOSS 妮琪和迪加

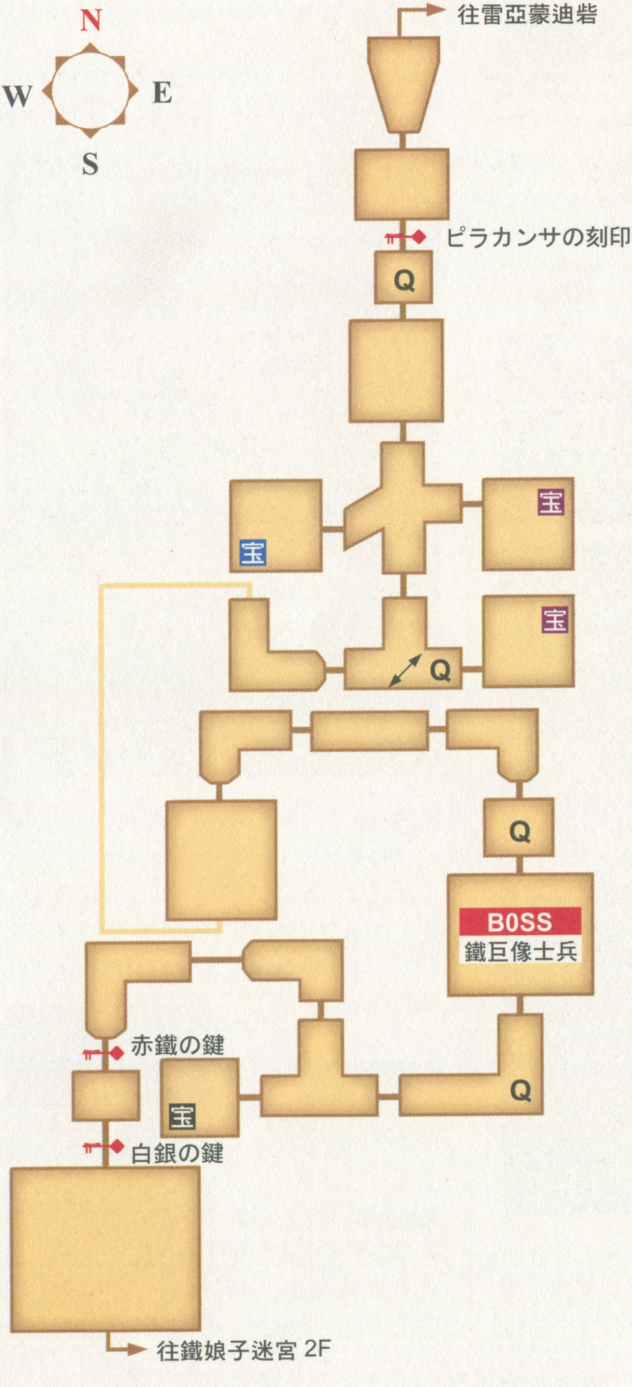
頭目是兩名聖印騎士團的騎士「妮琪(ニーチ)」和「迪加(ディーガー)」，只要打敗其中一人就可結束這場戰鬥。對付妮琪時要先提升攻擊力再使用物理系的攻擊，使用必殺技(ブレイクアーツ)可以給她很大的傷害，攻擊重點最好放在腳部(LEGS)。對付迪加最有效的方法則是使用神聖系攻擊魔法「スピリットサージ」連續狂轟他就可以了。



註：如果武器的祕石欄位有兩格以上，建議這一戰試著用「梟雄石」加「ウンディーネの碧玉」搭配，可收到很好的效果。

5 打贏之後兩人會使用傳送魔法離開。再次回到「農作物の價值を決めた階段」先前發現屍體的樓梯，會見到格里森的屍體突然爬了起來，原來得到魔力的他已經變成殭屍了。劇情結束後三人會離開這裡，接著沿著來時的路回到「市街地東部」，利用魔法陣傳送到「雷亞蒙迪(レアモンデ)砦」的「戰いと憩いの廣場」，再一路往西走到「兵士が戰場に急いだ宿舍」，由南側的出口再度前往「鐵娘子迷宮 1F(アイアンメイデン LV1)」。

鐵娘子迷宮 1F(アイアンメイデン Lv.1)



鐵娘子迷宮 1F



圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
鑰匙	上鎖的門
←	反鎖的門
✡	回復的陷阱
←→	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
◌	昇降浮台

6 此迷宮沒有記錄點，所以途中要特別小心，以免不小心死掉接關要重玩一大段。來到「鐵娘子迷宮 1F(アイアンメイデン Lv1)」後，解開先前「ピラカンサの刻印」繼續前進，途中在「スターベイジョン」打倒靈魂系的敵人「惡靈(レイス)」可取得「カルミアの刻印」。走到「スパニッシュ・ティコラー」會遇到一頭巨大的「飛龍騎士(ワイバーンナイト)」，這頭龍的弱點是聖系及火系，打倒它之後可以得到十分重要的道具「寶箱之鑰(寶箱の鍵)」。



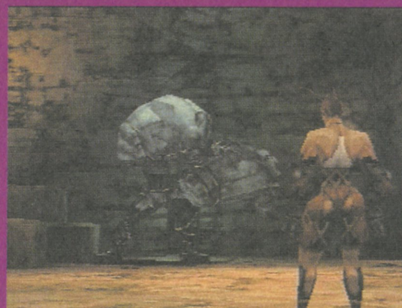




7 繼續前進走到「バリアル」會遇到頭目「鐵巨像士兵(アイアンゴーレム)」：

頭目戰 BOSS 鐵巨像士兵

這隻「鐵巨像士兵」的屬性是地和闇，所以可以先提高主角的 INT，再使用風系或神聖系的攻擊魔法來對付它。另外也可以在武器上追加風屬性，再用物理攻擊打它的弱點胸部(CHEST)。打倒頭目之後可得到「クサギの刻印」。







8 在「バーニング」有一個推木箱的謎，只要把最上層的木箱直接推到崖邊當墊腳處就可以通過了。走到底會發現沒路走，接著差不多可以沿原折回頭了，在「ブーティケンズ」這個房間有個堆磁石箱的謎：



STEP 1：把最上層第一個藍磁石箱放到一旁的藍磁石箱上。

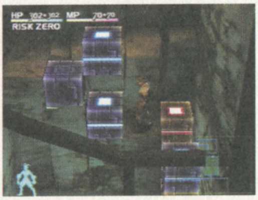


STEP 2：把上層第二個藍磁石箱放到旁邊另一個藍磁石箱上。

STEP 3：站在浮空的藍磁石箱上搬起另一個浮空的藍磁石，放回原本第二個藍磁石箱的位置。



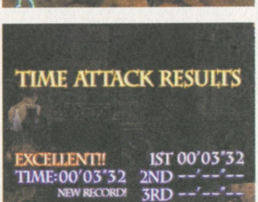
STEP 4：搬起最後一個浮空的藍磁石，放在剛搬的藍磁石上頭。再以這兩個藍磁石做為墊腳處，就可以上得去了。



另外在「ペア」也有一個推石頭的謎，先把兩個(1)的白石消掉，再把(3)的白石往西方推兩次，以這顆白石頭為墊腳處往北跳就可以爬上去了。

9 途中要記得到「ブランクス」這個房間去開啟上鎖的寶箱。走出這座迷宮之回到「雷亞蒙迪(レアモンデ)の砦」，這時可以利用剛才前取得的兩個刻印打開「流れ矢が兵士の心臓を貫いた宿舍」的兩扇門。這裡的每扇門都通往先前打過各個頭目的所在地，玩家們可以在此鍛鍊一下頭目戰的技巧，順便爭取一下成績排名。戰鬥中會記算時間，排名夠好的話還可得到獎品。





註:在第一輪遊戲中只能打兩隻頭目。

10 接下來該利用傳送魔法四處拿寶箱了。有的地方傳送的距離比較遠，以目前的魔力可能要分兩次傳送。在「雷亞蒙迪(レアモンデ)砦」的「戰いと憩いの廣場」就有一個上鎖的寶箱，不要忘了拿。

註：遊戲進行到這裡，一般敵人的強度也增加不少，有時打倒小敵人就可以取得很好的道具或咒文書，不要錯過喔！

接著傳送到「地下酒窖(ワイン貯藏庫)」的「ワインの闇市場」走入北側「ストックの刻印」的門就會再度遇上先前頭目的殭屍版「牛頭人殭屍(ミノタウロスゾンビ)」。





因為敵人屬於不死系，所以要強化我方武器的神聖屬性，另外再配上裝飾品中的「疾風の指輪」及秘石「ジンの琥珀」來強化風屬性。在戰鬥時記得集中攻擊它的上半身，才可以給予比較高的損傷。打倒牛頭人殭屍之後就可以取得此間的寶箱。

11 傳送到廢坑二階的「契約を交わす部屋」，再走到「資產を隱した部屋」也有一個上鎖的寶箱。寶箱都拿完之後再利用魔法陣傳送前往「地下街西部」的「太陽を望んだ街道」，打開南側的「黑鐵の鍵」的門前往「石灰岩搬運溝(ライムストーン運搬溝)」。

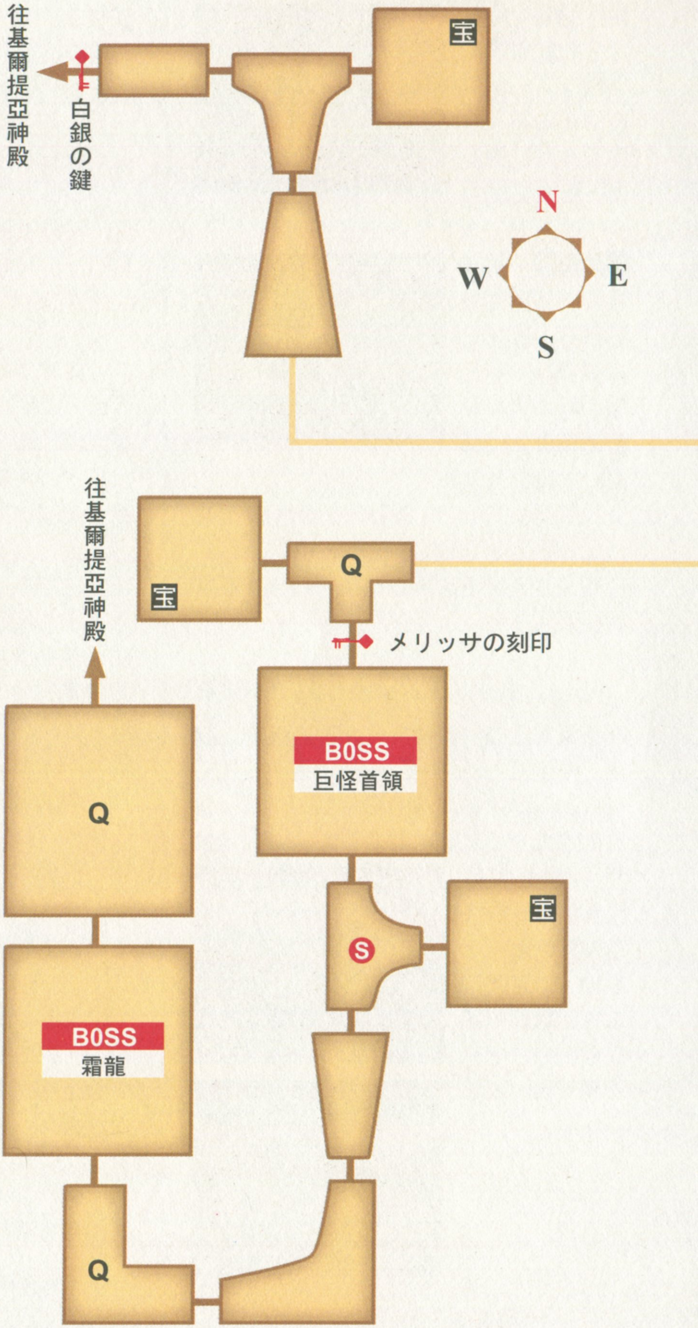
石灰岩搬運溝(ライムストーン運搬溝)

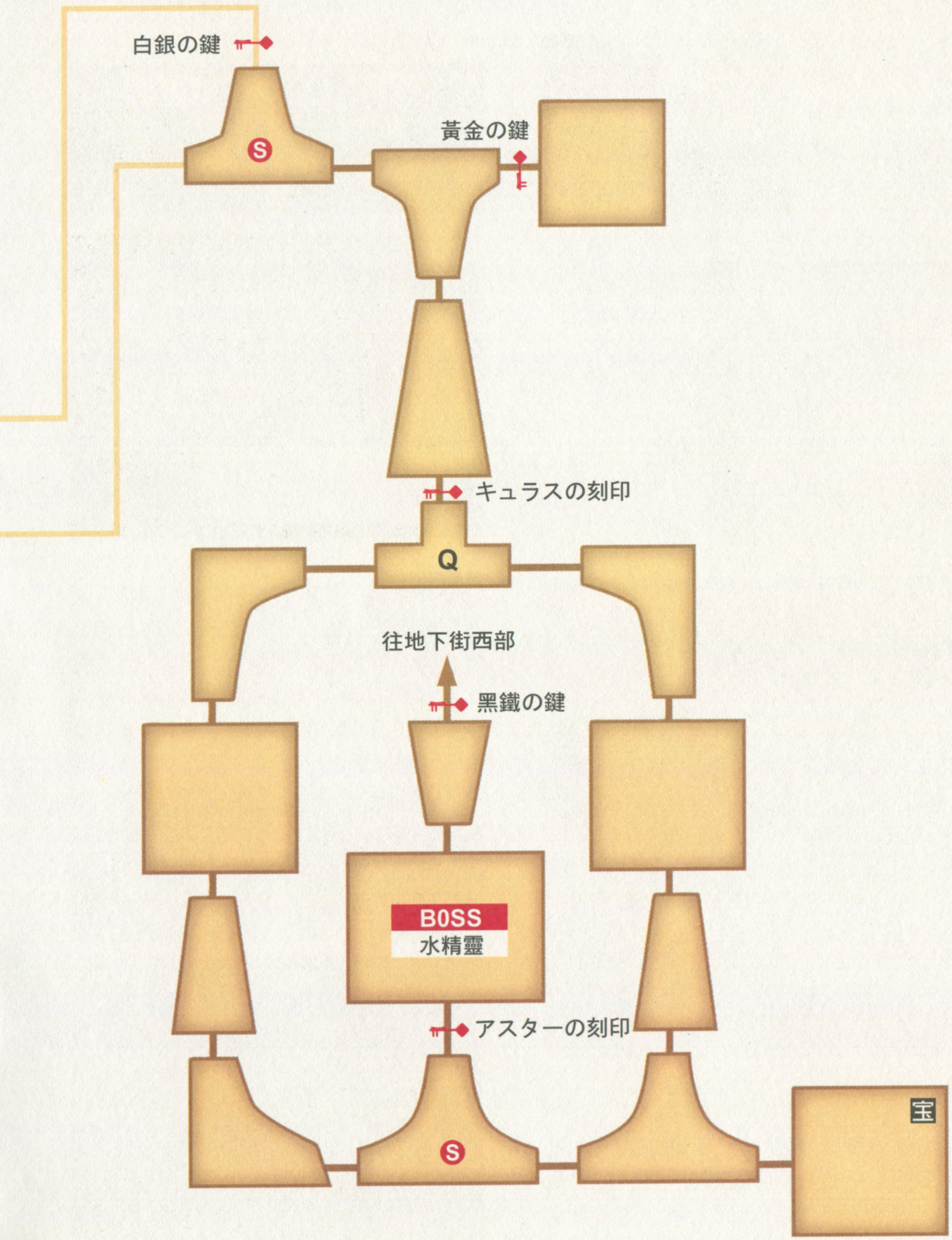
石灰岩搬運溝

MAP 20



圖例	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
鑰匙	上鎖的門
←	反鎖的門
✡	回復的陷阱
←→	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
◌	昇降浮台

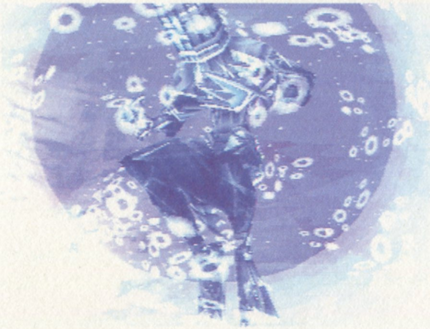




白銀の鍵
黃金の鍵
S
キュラスの刻印
Q
往地下街西部
黑鐵の鍵
B0SS
水精靈
アスターの刻印
S
宝

12 經過一段劇情之後，走到「聖地を夢見た廣間」會遇到「水精靈（ウォータエレメンタル）」，接著進行頭目戰：





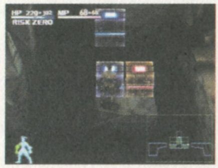
頭目戰 BOSS 水精靈

顧名思義，水精靈就是標準的水系敵人。要對付水精靈就必須強化武器的火屬性及防具的水屬性，另外如果先前曾經得到「紫水の腕輪」最好也裝備上去。以玩家目前的戰鬥經驗而言，這一戰應可輕鬆獲勝。





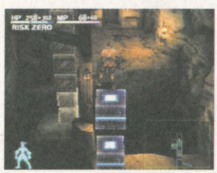
13 途中走到「夢見た者達が登った場所」會遇到磁石箱的謎，只要把東側的藍磁石搬去墊在北側的藍磁石上面，就可以解決這個問題了。走到「命を賣った通路」又會發生一段劇情，凱蘿由讀心術中得知了哈汀悲慘的過去，這時聖印騎士團一行人突然來到…。







14 走到「勞動者が炎を圍んだ通路」會遇到堆箱子的謎，一開始先利用磁石箱製造通路，跳過去之後再利用弓箭之類的長程離武器打破最上面的三層木箱。走到「拷問が繰り返された會合所」會遇到頭目「巨怪首領（オーガロード）」：







頭目戰 BOSS 巨怪首領

「巨怪首領(オーガロード)」會使用回復系及補助系的魔法。這一戰以物理攻擊為主，再利用神聖系或火系的魔法來輔助攻擊就可以打贏了。





15 在「魔が舞う物資の坑道」會遇到箱子的謎，這時要先站在浮台上打破對面的木箱，然後再跳到對面去。走進「日料が金で支拂われた廣間」會遇到頭目「霜龍(フロストドラゴン)」：





頭目戰 BOSS 霜龍

這頭霜龍的屬性是闇及冰，弱點在頭部。戰鬥時要先強化我方武器的神聖屬性及火屬性，再加上「紫水の腕輪」、「ウンディーネの碧玉」等裝備來強化屬性防禦，戰鬥中可多利用神聖系魔法「スピリットサージ」進行攻擊。



16 最後走到「心ない者たちの坑道」會遇到箱子之謎，解法如下：



STEP 1：先把最南端的藍箱往北推。



STEP 2：把上層的藍箱往南推下來疊在先前的藍箱上面。



STEP 3：把下層(3)的白石往南推一次。



STEP 4：把木箱上的(3)白石往東推一次，再往南推下來。



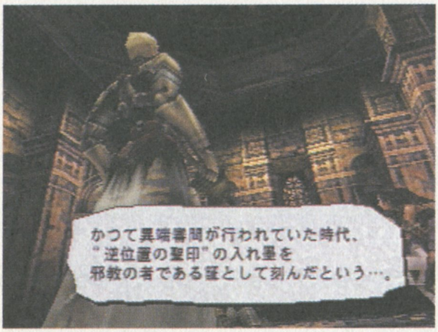
STEP 5：把木箱推到最裡面當墊腳處，就可以跳過去了。

解開這個推箱子的謎之後，就可以從北側的出口前往「基爾提亞神殿(キルティア神殿)」了。



第七章

此章剛開始會發生一段劇情，基爾丹斯坦由哈汀口中套取到的情報，推測出「血塗之罪」早已被席德尼取得。另一方面，一心想取得雷亞蒙迪魔法陣之力的洛傑克蘭茲找上了席德尼……。







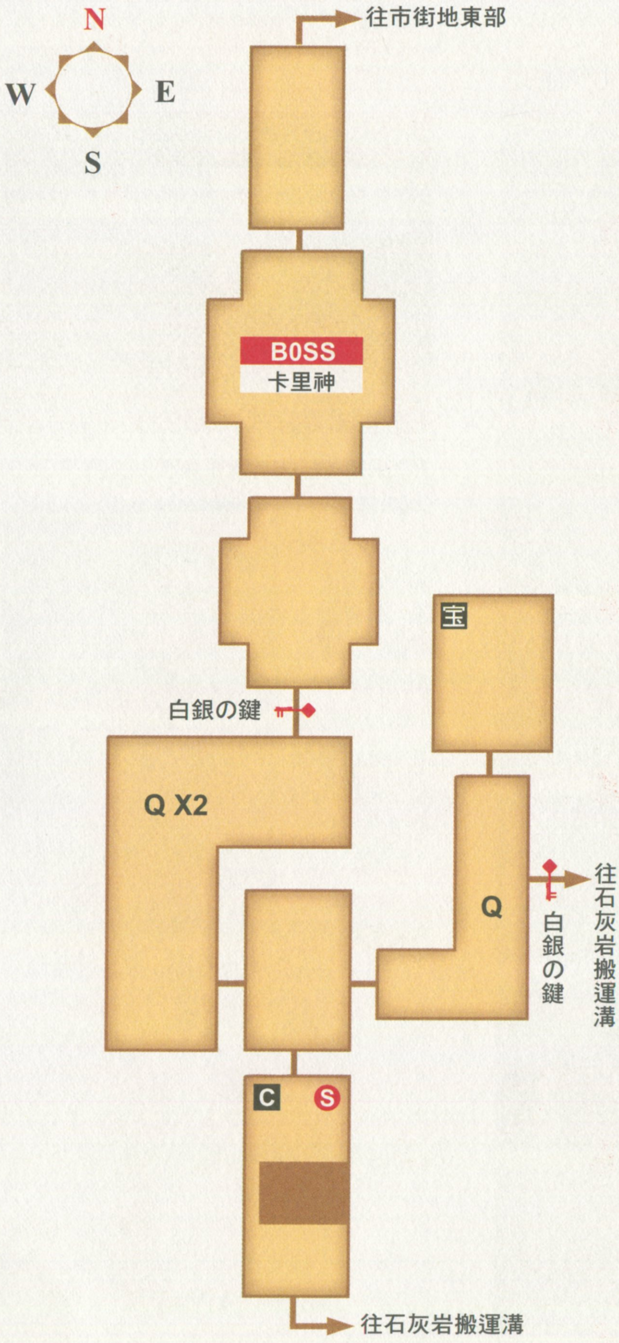


基爾提亞神殿(キルティア神殿)



基爾提亞神殿

MAP 21





圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
🔑	上鎖的門
←	反鎖的門
✡	回復的陷阱
←→	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
◌	昇降浮台

1 往東走到「闇を受け入れた者の場」有一個推箱子的謎：



STEP 1：把東邊一排中央的木箱往西推下去。



STEP 2：把西邊一排最北端的木箱打破，然後再把南側的木箱往南推五次，往東推兩次。



STEP 3：把最西邊的木箱打破，然後把一旁東側的木箱往東推一次。



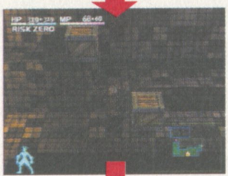
STEP 4：把西邊一排最南端的木箱往東推一次，再往北推三次把它推下去。



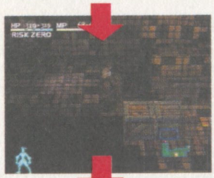
STEP 5：把中央的木箱往東推一次，再把一旁北側的木箱往北推五次。



STEP 6：把最南端的木箱往東推一次，往北推五次把它推下去。然後再往西推一次，往北推四次。



STEP 7：把最高處的木箱往北推一次，往東推一次，往北推一次，往西推一次，最後往北推四次推到牆邊。以這個木箱做為墊腳處就上得去了。

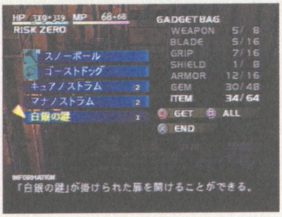






2 走到「絕望を揭げた古代の禮拜室」會遇到頭目級的角色「牛頭人首領(ミノタウロスロード)」，它是獸族的怪物，這一戰要強化聖屬性和對獸族(BEAST)的攻擊力。打贏之後記得要把角落裡寶箱中的重要道具「白銀之鑰(白銀の鍵)」拿到手。





回頭走到「闇を受け入れた者の場」就有一扇需要靠「白銀之鑰」打開的門，由這扇門走出去會回到「石灰岩搬運溝(ライムストーン運搬溝)」。

3 來到「石灰岩搬運溝(ライムストーン運搬溝)」(請參照P. 94)之後，一路往東走到底，在盡頭處的房間可取得寶箱。接著往南走到「命を賣った通路」利用魔法陣傳送到「廢坑第 1 階層」的「暗闇と迷信の坑道」。

註：在此地會多冒出一個「練習用人偶（ドール）」，和先前那隻的造形不同。其實練習用人偶是有可能打得倒的，先決條件是玩家要有連段連到手軟的覺悟，而且人偶的 HP 有一千以上。打倒人偶之後可以獲得一些不怎麼樣的道具…。

來到「廢坑第 1 階層」（請參照 P. 69）之後往北走到「深く多くを求めた通路」打開白銀之鑰的門，在房間裡可找到一個寶箱。白銀之鑰的門都開得差不多了以後，再利用傳送魔法回到「基爾提亞神殿（キルティア神殿）」。

註：在「地下街西部」也有兩扇白銀之鑰的門，不過目前沒有必要開啟。

基爾提亞神殿(キルティア神殿)

4 再次來到「基爾提亞神殿」（請參照 P. 99），往西走到「希望を怨んだ死者の靈場」有兩個推箱子的謎。第一個謎解法如下：

STEP 1：把靠北邊的 (4) 白色石塊往北推兩次，往西推一次。



STEP 2：把另一個靠南邊的 (4) 白色石塊推到東邊一格的位置（要依照北→東→南的順序推才能推到這個位置）。



STEP 3：把藍色箱子先往東推一次，往北推一次，最後再往東推一次。

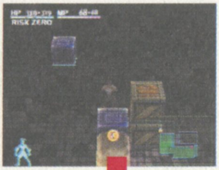


STEP 4：把上層的木箱推到藍色箱子上就大功告成了。利用這兩個重疊的箱子就可往上跳了。

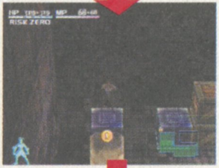


5 通過後會遇上第二個謎，解法如下：

STEP 1：先把 (7) 的白色石塊往北推一次，往西推三次，然後把東南角的藍色箱子往西推。



STEP 2：接著把 (3) 的白色石塊往北推兩次，再把另一個藍色箱子也往西推。



STEP 3：把北邊的藍色箱子往南推，再把高處的木箱往北推到它上面就行了。



6 走到「理性の部屋」會發生一段劇情，洛傑克蘭茲對於主角將成為繼承人之事十分不滿，於是逼席德尼傳位給他。洛傑克蘭茲的行為激怒了席德尼，最後召喚出神像「卡里神（カーリー）」打倒了洛傑克蘭茲。接著主角會和卡里神展開戰鬥。









頭目戰 BOSS 卡里神

「卡里神(カーリー)」是一座神像，種族卻是屬於人類(HUMAN)。戰鬥中它會使用降低能力的魔法，而且它的行動速度很快。這一戰要儘量針對「人族」來強化主角的攻擊力之後再馬上發動攻擊，「梟雄石」是不可或缺的最佳選擇。另外土屬性攻擊魔法「ヴァルカンランス」也可以收到很好的效果。





打倒頭目之後繼續前進，搭乘盡頭處的浮台就會來到「市街地東部」的另一個角落。





市街地 東部

(請參照P. 87)

7 來到這裡一開始先設法跳到對岸去，在途中還會看到一個新的練習人偶(半惡魔造形)。在「ギルギット家」取得寶箱後，這裡也有一個堆箱子的謎。解法如下：

STEP 1：把最高處的藍色箱子朝北推下來。



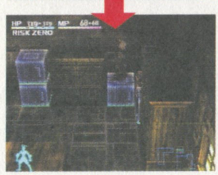
STEP 2：打破中間較高的木箱，再把西側的藍色箱子朝西推一次，朝北推一次。



STEP 3：打破最後一個木箱，再把東側的藍色箱子朝東推一次，朝北推一次。



STEP 4：把高處的藍色箱子朝西推下去。利用這個箱子就可以跳上去了。

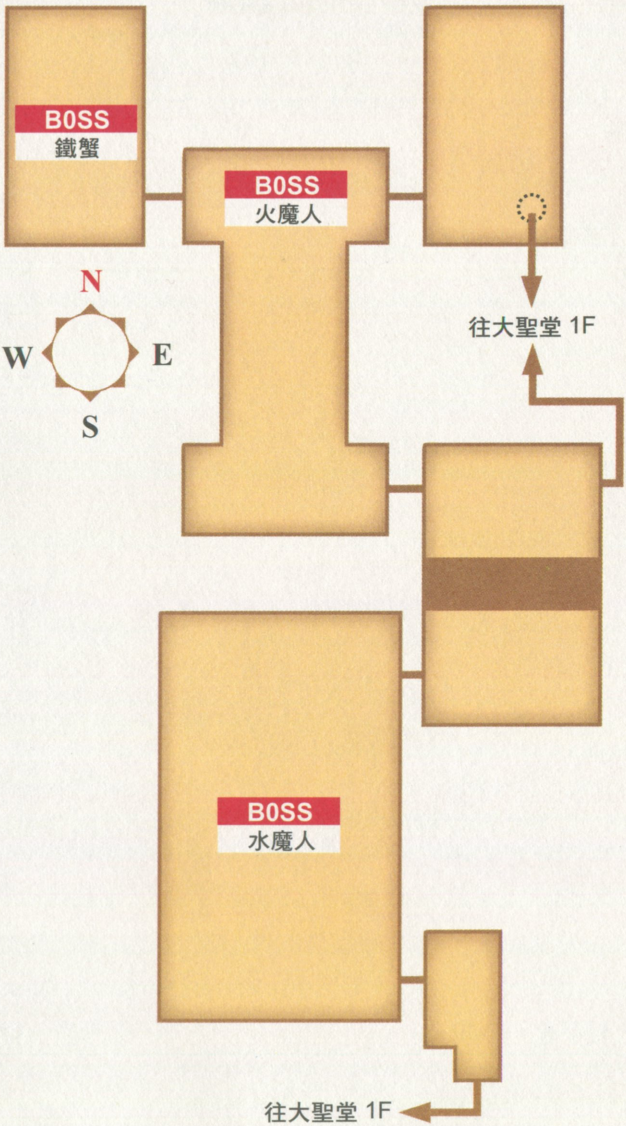


接著回到「ルミタール廣場」，由西邊的出口前往「大聖堂」。



最終章

大聖堂



大聖堂B1

MAP 22

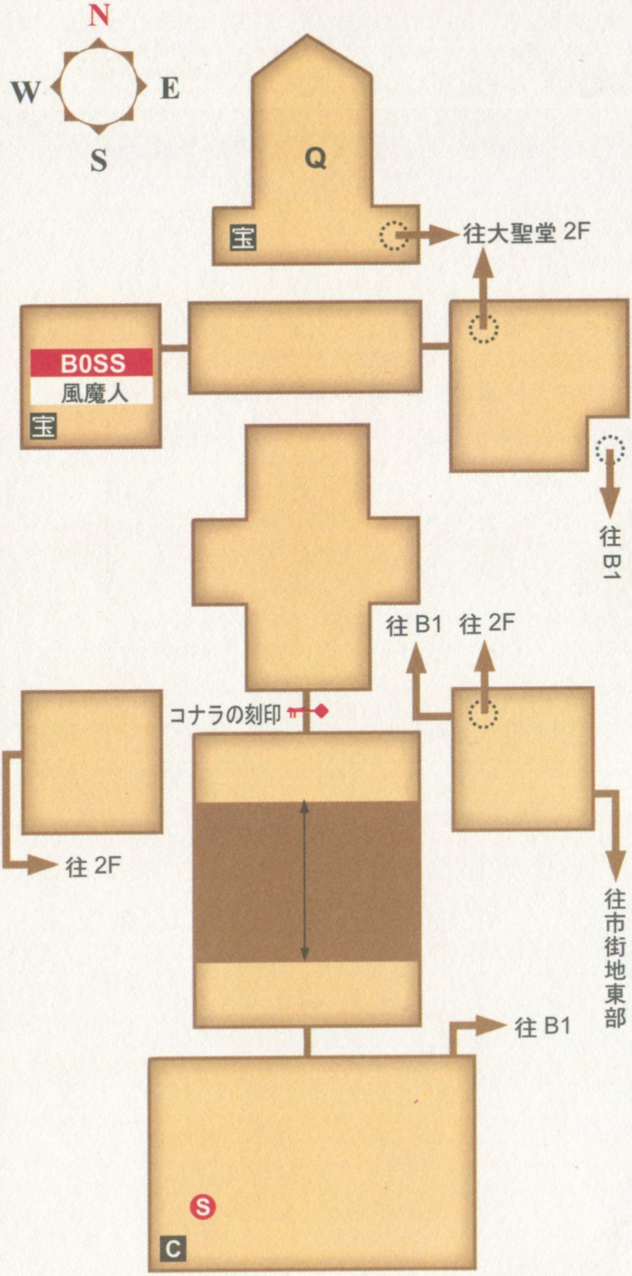


- S SAVE 點
- 宝 寶箱
- ● 開關
- C 保管箱
- ■ 工房
- 上鎖的門
- 反鎖的門
- 回復的陷阱
- 移動用浮台
- 宝 魔法寶箱
- 宝 上鎖寶箱
- Q 需要推箱子的房間
- 昇降浮台

大聖堂1F

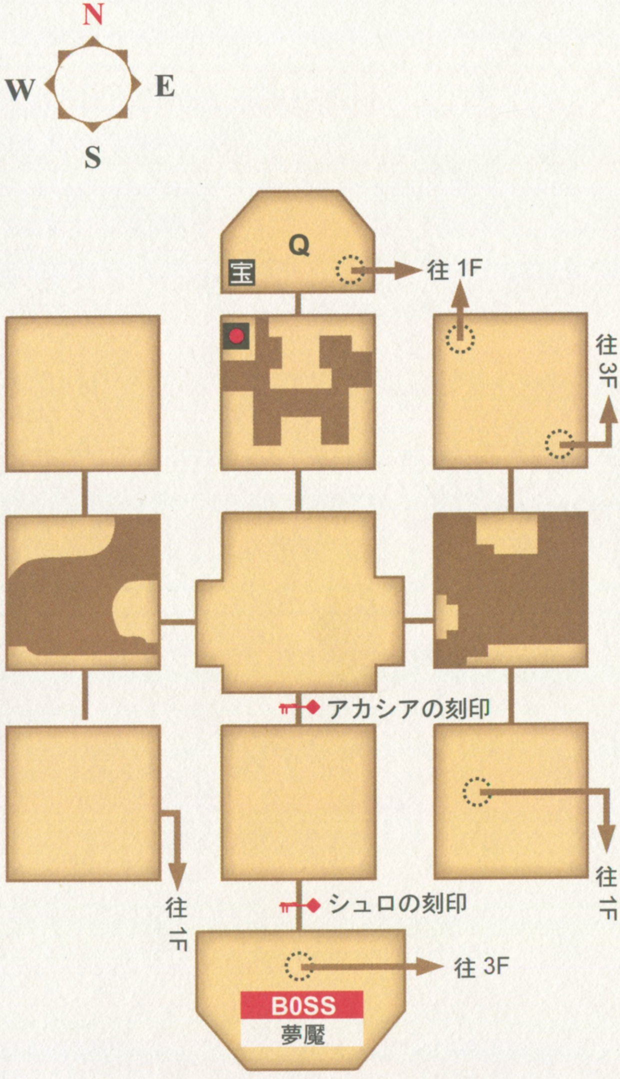
MAP23





- S　SAVE 點
- 宝　寶箱
- ●　開關
- C　保管箱
- ■　工房
- 上鎖的門
- 反鎖的門
- 回復的陷阱
- ←→　移動用浮台
- 宝　魔法寶箱
- 宝　上鎖寶箱
- Q　需要推箱子的房間
- BOSS　頭目
- 昇降浮台

大聖堂2F





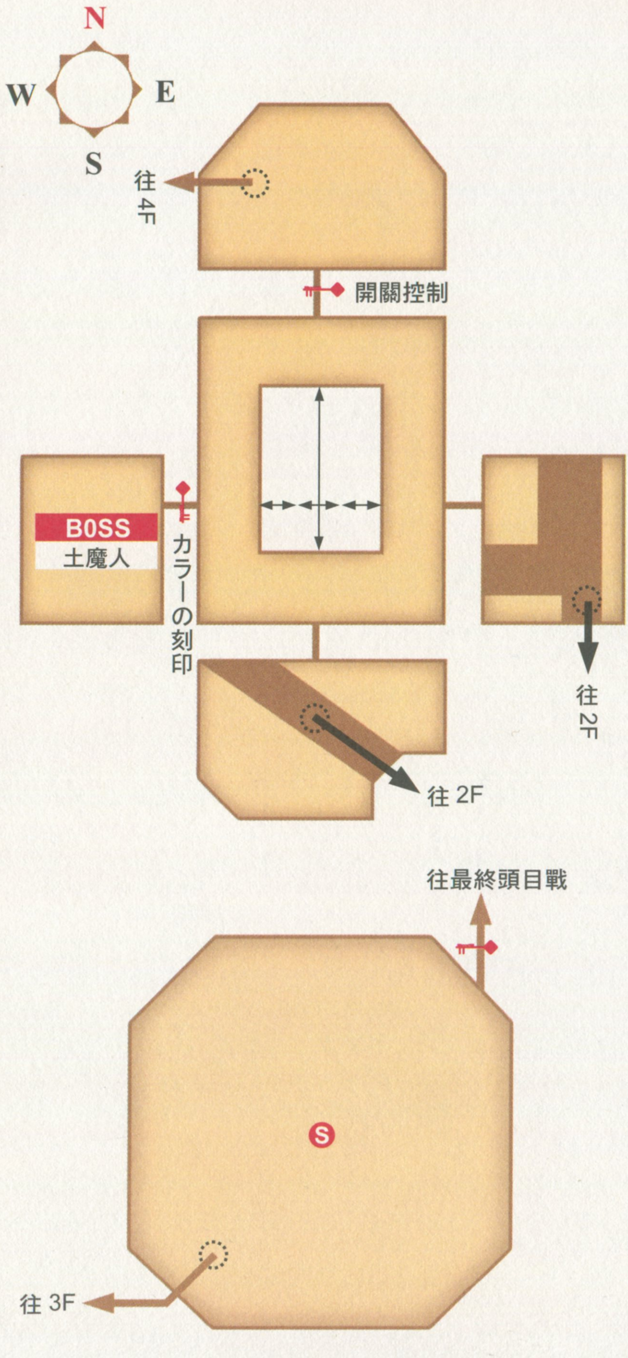
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
⊸◆	上鎖的門
⬅	反鎖的門
✡	回復的陷阱
⟷	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
◌	昇降浮台

大聖堂 3F&4F





圖示	說明
S	SAVE 點
宝	寶箱
●	開關
C	保管箱
■	工房
(鑰匙)	上鎖的門
(箭頭)	反鎖的門
(六芒星)	回復的陷阱
←→	移動用浮台
宝	魔法寶箱
宝	上鎖寶箱
Q	需要推箱子的房間
BOSS	頭目
(虛線圓)	昇降浮台



1 終於來到遊戲中最後一個，也是最多樓層的迷宮「大聖堂」了。大聖堂共分為四個樓層，路線並不算特別複雜，在此地出現的幾乎都是頭目級的角色，而連一般的敵人都有相當的強度，可不是隨便出來攪局的。來到 1F之後先由樓梯前往B1，在「秩序と混沌の部屋」會遇到頭目「水魔人(マリッド)」：



註：遊戲後盤主角可使用的武器、防具、祕石、魔法種類都大幅增加了不少，為了讓玩家們在戰鬥中能自由的運用主角的能力，後盤的頭目戰部分僅介紹各頭目的種族及屬性，裝備及魔法的配合請玩家們自行發揮。

頭目戰 BOSS 水魔人

「水魔人(マリッド)」是水屬性的魔物，種族是「靈魂」。這一戰的重點要放在屬性上，打倒它之後可以解開「榮冠を勝ち取った勝利の間」的昇降浮台。





2 在「真實と偽りの部屋」會遇到頭目「火魔人(イフリート)」：



頭目戰 BOSS 火魔人

「火魔人(イフリート)」是火屬性的魔物，種族同樣也是「靈魂」。此戰記得利用上一場打贏後取得的水系攻擊魔法來應戰。





3 在「正氣と狂氣の部屋」會遇到頭目「鐵蟹(アイアンクラブ)」：



頭目戰
BOSS 鐵蟹

「鐵蟹(アイアンクラブ)」是水屬性的魔物，種族是「獸族」，弱點在嘴部(MOUTH)。此戰也可以利用上一場所得到的火系魔法，打贏之後就可以解開「聖戰への入口」的昇降浮台。





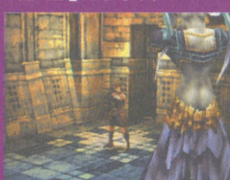
4 搭B1「榮冠を勝ち取った勝利の間」的浮台前往1F，在「異端者の皮を剝がした自白の間」會遇到頭目「風魔人(ジン)」



頭目戰
BOSS 風魔人

「風魔人(ジン)」是風屬性，「靈魂」種族的頭目。打倒它後會解開「聖なる教會を毒した部屋」的浮台。

另外在這個房間還有寶箱可拿，只要先把最西邊角落的木箱砍破，再把另一個木箱往東推下去就可以開啟它了。





5 接著由「欲に敗れた部屋」搭昇降浮台前往2F，在「聖なる誓約が破られた罪惡の廣間」會遇到一隻「炎龍(フレイムドラゴン)」。這隻炎龍的屬性是火，對攻擊魔法的耐性極佳，所以魔法只能用在增加主角的水屬性及攻擊力，對付它一定要直接用砍的才能奏效。打倒炎龍之後可以得到「カラーの刻印」。





6 來到「光と闇の激戰の間」要沿著東側牆邊的小路繞到西北方的角落，調查開關選「扳下(下げる)」就可啟動許多浮台，並開啟3F一扇上鎖的門。









7 接著由北側的門前往「闇に向がい矢を飛ばした狂亂の間」，這裡也有一個推箱子的謎：



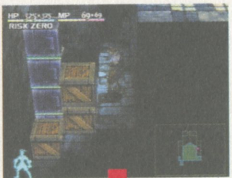
STEP 1：把北側的箱子往西推一次，再往南推一次。



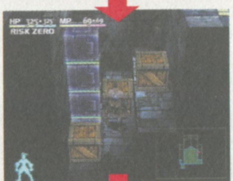
STEP 2：把另一個箱子往西推兩次，往南推一次，往東推一次(這個比較困難，轉頭時最好配合 R2 鈕)，往南推一次，再往西推一次就行了。



8 取得寶箱裡的東西之後，搭昇降浮台到 1F 的「永遠の闇が廣がる苦惱の間」，這個房間裡又有一個推箱子的謎：



STEP 1：在最下層有三個重疊的木箱，把第一層往西推，第二層往東推一次、往北推一次，第三層往北推。



STEP 2：利用上層的兩個木箱做為阻擋物，試法把上層全部的藍色箱(最東邊原本就靠牆的那個藍箱除外)都往西推進下層的中央那排，也就是疊在先前往北推的那兩個木箱上面，一層層疊起來。





STEP 3：最後再把兩個木箱一一推入，就可以順利的製作出通往寶箱之路了。





註：在這個迷宮的寶箱裡，正好可以撿齊全套最好的鋼鐵防具哦！

9 接著沿原路回到 2F，往西邊前進。途中有的地方比較難跳，可以先使用「妖精の羽」來提升跳躍距離，就會比較好跳了。在二樓西北方的「怨念の渦巻く部屋」把敵人打光，就可以開啟 3F 的浮台。

10 接著回頭沿著牆邊的立足點，一路往二樓的西南方跳過去，由「修道僧が酒神祭に參加した部屋」下樓梯到 1F，在「僧侶が身を投げた部屋」打倒敵人可得到「コナラの刻印」。



11 接著沿原路回頭，經由B1 南側的樓梯繞到 1F 中央的「聖なる教會を毒した部屋」。走進「コナラの刻印」之門就會遇到一隻「聖龍(アークドラゴン)」，龍系

的敵人都比較不怕魔法，而「聖龍」對於火屬性及水屬性的魔法耐性特別強。打倒「聖龍」可取得「アカシアの刻印」。







12 搭昇降浮台先上 3F。3F 分為高低兩層，目前只能在較低的一層活動。在「異端者達の修史の間」先使用補助魔法「フィクセイト」把浮台定住，再儘快的跳過去。打開「カラーの刻印」的門來到「理想を掲ける者の希望の間」會遇到頭目「土魔人（ダオ）」：



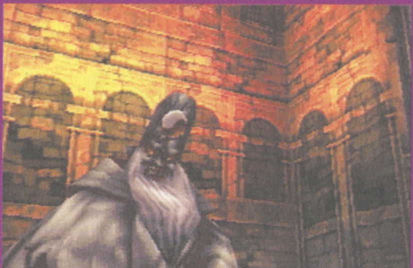


頭目戰 BOSS 土魔人

「土魔人（ダオ）」是土屬性的魔物，種族是「靈魂」。此戰記得要利用風系攻擊魔法來應戰。







打贏以後可得到「シュロの刻印」，這時亞修雷突然感應到凱蘿就在樓上。另一方面席德尼和基爾丹斯坦終於正面遇上了，在危機之際，席德尼使用魔法把哈汀一行人傳送離開⋯⋯。







13 回到二樓打開「アカシアの刻印」的門，在「狂氣の旋律に合わせて踊った部屋」中又會出現推箱子之謎：



STEP 1：把較低的藍色箱子往南推一次，然後再往西推一次。

STEP 2：把較高的藍色箱子往南推兩次。

STEP 3：把木箱往東推一次，往南推兩次，就可以利用木箱跳上去了。

14 來到「不治の病が伝染した失望の部屋」會遇到頭目「夢魘（ナイトメア）」：



頭目戰 BOSS 夢魘

「夢魘（ナイトメア）」的屬性是闇，種族是「靈魂」。打敗它之後可以開啟通往 3F 的昇降浮台。





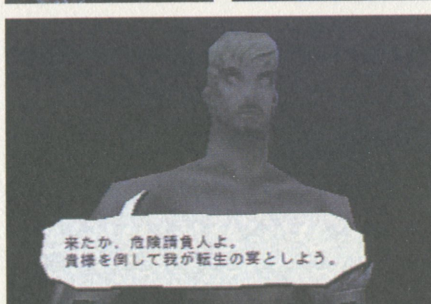
打倒頭目之後搭這個房間的昇降浮台就可以前往 3F 較高的一層。接著搭乘「汚れた魂に群らがる腐敗の間」的昇降浮台前往 4F 的「聖戰の間」。

15 來到「聖戰の間」只見席德尼倒在地下。席德尼在臨死前說基爾丹斯坦已經奪走了雷亞蒙迪（レアモンデ）之力，希望主角能在他入魔之前阻止他。另一方面，基爾丹斯坦為了實現野心而殺害了自己的女友莎曼沙。當主角趕到之際，基爾丹斯坦已經完全魔化了…。









頭目戰 BOSS 基爾丹斯坦

接著會和魔人化的「基爾丹斯坦(ギルデンスターン)」決戰。基爾丹斯坦的種族是「邪惡(EVIL)」，屬性是闇，會使用威力強大的特殊技「ラストアセンション」。一般魔法對他的效果不大，強化武器的對「邪惡」能力才有可能和他對抗。







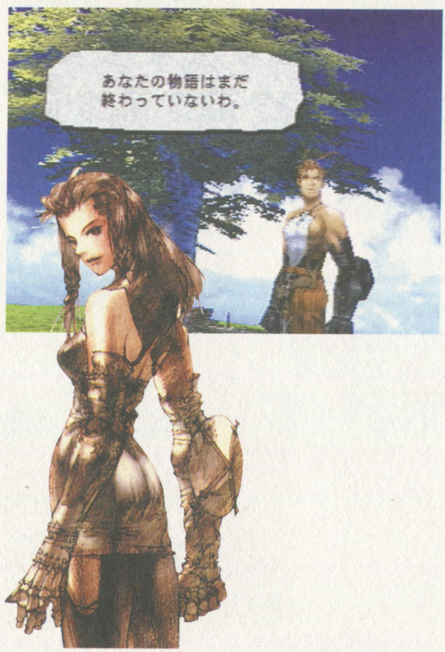
16 打倒基爾丹斯坦後，會發生一段很長的劇情。玩家們可別急著感動，在那段很像結局的劇情結束後，頭目戰的第二回合才正要開始…。











頭目戰 BOSS 基爾丹斯坦（第二回）

：聖堂的屋頂被掀了以後，頭目戰的第二回合主角必須站在魔法陣上開打。頭目依然是基爾丹斯坦，不過依照RPG的慣例，這個頭目也進入第二階段的變形了。第二階段的頭目仍是邪惡種族及闇屬性，不過各方面的能力值都有所提升。










17 接下來是精采的結局了。哈汀（ハーディン）和凱蘿（キャロ）等人雖然逃離了魔都，但是哈汀最後仍是重傷而亡；迪加（ディーガー）和殭屍化的格里森（グリッソム）兩人留在迷宮中作最後對決；任務結束後的席德尼（シドニー）回到父親身邊，由父親了結他的生命（果然是不死身）；至於主角亞修雷（アシュレー），才正要展開他的流浪者傳奇呢…。







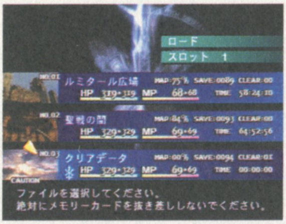


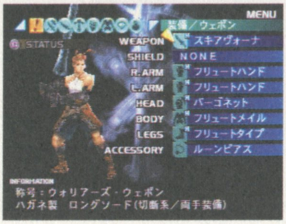





後記

1 破關之後可以留一個記錄下來，接續這個記錄就可以進行第二輪遊戲。第二輪遊戲可以接續上一輪遊戲的武器、防具、必殺技、魔法以及能力值，甚至連道具儲存箱中的裝備都原封不動的保留下來了，並且可以省略一些無謂的戰鬥。惟獨不能繼承魔法中的傳送術「テレポート」及道具。





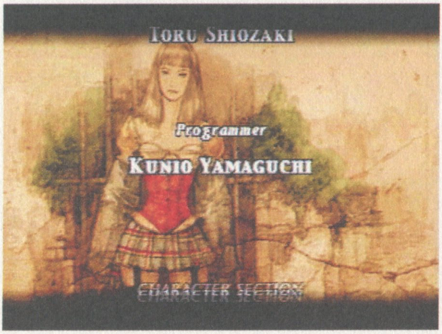
另外第一輪遊戲只能完成 84%的地圖，其他如「鐵娘子迷宮 LV2. LV3」、「避難道路」、「羽虫之森東部」等迷宮，都要等到第二輪遊戲開啟「血塗聖印」之門，取得「赤鐵之鑰」及「黃金之鑰」以後才能前往，這些迷宮中都有無數的強敵存在，所以玩家們一定要記得進行第二輪遊戲喔!

2 這款遊戲除了正常的攻略過關之外，還隱藏了許多另類的玩法喔。像是解開推箱子謎題的時間、打倒各頭目的時間、整個遊戲的破關時間…等等，都被列入計算之中，甚至還可以比賽連鎖特技的次數。

另外還可以收集各種稱號，像是從頭到尾只靠自己的一雙拳頭過關、不用任何魔法過關等等，這些設計足以讓超級高手都覺得很有挑戰性了。（關於各稱號的詳細條件，有興趣的玩家們請參考文後所附的一覽表部分。

3 過關之後，玩家們是否覺得似乎少了些什麼呢？其實這款遊戲還有一個十分深奧的地方，那就是隨著遊戲的進行，迷宮中出現的敵人也會變強。例如在遊戲序盤中「地下教會」出現小蝙蝠之類的小嘍囉，到了遊戲後期如果再舊地重遊，原地出現的就是半惡魔級的強敵啦！這些強敵有時候會留下一些重要的道具，除了武器防具之外，有時甚至會留下「咒文書（グリモア）」或「刻印」之類的超級重要道具。所以要是有遺漏道具或是迷宮走不全的玩家，曾經走過的迷宮還是有重新回去逛逛





DATAS & ITEMS LIST CHAPTER

資料篇

全必殺技・全敵方怪物
魔法・戰鬥能力・稱號
全道具等一覽



全敵方怪物一覽 MONSTER



1. 編號
2. 日文名稱
3. 中文名稱
4. 種族
5. 說明

01 ゾンビ 殭屍 不死族



變成不死怪物的雷亞蒙迪居民，抱著活下去的執著心而襲擊活人。

02 マミー 木乃伊 不死族



古代奇魯地雅時代所埋葬的屍體，受到魔力的影響而運作。

03 グール 盜墓者 不死族



食屍鬼，攻擊頭部較有效但是並不容易。

04 ガースト 卡司特 不死族



和魔界的魔神訂下契約而復甦的屍體，動作遲緩但是攻擊力不容忽視。

05 ゾンビファイター 殭屍戰士 不死族



殭屍化的雷亞蒙迪衛兵。因為原本是劍士，故攻擊力不低。

06 ゾンビナイト 殭屍騎士 不死族



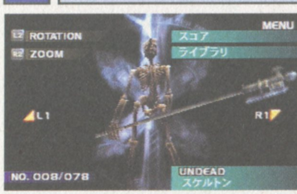
殭屍化的聖印騎士，會使用生前所習得的劍技進襲。

07 ゾンビメイジ 殭屍法師 不死族



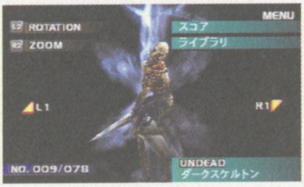
殭屍化的雷亞蒙迪僧侶，能自由自在的使用攻擊魔法。

08 スケルトン 骷髏 不死族



白骨化的殭屍，受「魔」的影響而變得極為好戰。

09 ダークスケルトン 闇黑骷髏 不死族



受到更為強力的「魔」影響的骷髏，具有高攻擊力和優秀的機動力的難纏對手。

10 スケルトンナイト 骷髏騎士 不死族



白骨化的王宮騎士團騎士，小看它超級的攻擊力會被瞬間殺掉。

11 ゴースト 幽靈 靈魂族



雷亞蒙迪死靈的一種，受到「魔」的影響會襲擊活人。

12 レイス 惡靈 靈魂族



和原來是人類靈魂的幽靈不同，魔界的惡靈，是會使用高攻擊力上級魔法的強敵。

13 ゴブリン 矮精靈 人類



如同小孩大小的妖精，喜歡光亮的東西和陰暗的地方，會成群襲擊人。

14 ゴブリンリーダー 矮精靈領袖 人類



矮精靈一族的領袖，是智力高且會使用魔法的討厭傢伙，以雷亞蒙迪地下都市為根據地。

15 オーク 獸人 人類



有著豬頭的亞人類，和外表不同有高度的智慧，會使用多種武器來襲。

16 オークリーダー 獸人領袖 人類



獸人族的統率者，和矮精靈一樣會組成數人的隊伍襲擊冒險者，要注意它也會使用魔法。

17 リザードマン 蜥蜴人 龍族



一種全身覆蓋鱗片的龍人族，劍技普通而機動力凌駕在騎士之上。

18 ブラッドリザード 血蜥蜴 龍族



在地底最深處所活動的蜥蜴人亞種，耐火和高熱，強度可以和龍匹敵

19 リッチ 邪術士 邪惡族



和惡魔訂下契約，得到不死和究極魔力的邪惡魔術士。會使用上級魔法。

20 リッチロード 邪術士首領 邪惡族



成為不死身後繼續研究魔術的邪術士中的邪術士，會使用高等古代語魔法。

21 デス 死神 邪惡族



掌管死亡的魔界死刑執行者，為了將受到「魔」吸引而慾望深重的靈魂帶入魔界而出現。

22 ガーゴイル 魔獸 邪惡族



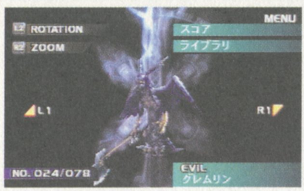
和巨像士兵一樣是會移動的石像，會將沒有歸處的靈魂們捉到石像中。

23 インプ 半惡魔 邪惡族



君臨魔界的惡魔族的使魔，以大翅膀在空中攻擊

24 グレムリン 鼻惡魔 邪惡族



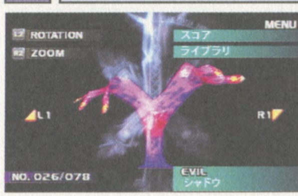
使魔中擁有更高的智能，是會使用一定程度的魔法和多樣武器的討厭敵人。

25 ミミック 米米克 野獸族



以寶箱外觀作為擬態的肉食蟲類，引誘貪心的冒險者為食。

26 シャドウ 影 邪惡族



沒有肉體只有影子的怪物，沒有主人的影子為「魔」而動。

27 シルバーウルフ 銀狼 野獸族



誤入雷亞蒙迪的銀狼，受到「魔」的影響變得更為兇暴而襲擊人類。

28 ヘルハウンド 地獄番犬 野獸族



在神話時代就是令人恐懼的地獄守門犬，所噴出的地獄之炎連鋼鐵都可以融化掉。

29 バット 蝙蝠 野獸族



長年棲息在洞窟的大型蝙蝠，在空中快速移動襲擊人。

30 スティージ 巨蝠 野獸族



巨大的吸血蝙蝠，狗般大小的生物被吸一次血就會沒命。

31 スライム 史萊姆 野獸族



巨大的食人單細胞生物，動作遲緩，但是也有具備驚人跳躍力的亞種存在。

32 ポイズンスライム 毒史萊姆 野獸族



和高毒性的霉菌共存，史萊姆的一種，要小心它的有毒氣息。

33 ダークアイ 闇黑之眼 靈魂族



沒有實體的怪物，又稱為「惡魔之瞳」，會使用多種魔法的恐怖魔物。

34 バジリスク 蜥蜴 野獸族



如同所見的是一種小型的蜥蜴，但是一但發現冒險者就會以快速的動作和強烈的咬殺襲擊。

35 キラーフィッシュ 殺手魚 野獸族



頭部呈現銳利刀刃狀的怪物，很像會飛的魚，實際上是妖精的一種。

36 ハーピー 怪鳥 野獸族



又稱「死鳥」的魔界鳥，會使用將靈魂吸取到身體內的魔法。要小心即死魔法。

37 クイックシルバー 嬰靈 邪惡族



騷靈的一種，以戰爭或生病死亡的小孩靈魂變成人形。

38 シュリーカー 修力卡 邪惡族



吸收沒有實體的惡靈而形成人形，對於它叫聲沒有抵抗力的人有即死的力量。

39 ミノタウロス 牛頭人 野獸族



有著牛頭的半人半獸的怪物，智能低，完全靠力量攻擊。

40 ミノタウロスロード 牛頭人首領 野獸族



在身上紋上「咒紋」，強化對魔法的抵抗力。

41 ミノタウロスゾンビ 牛頭人殭屍 不死族



殭屍化的牛頭人，因為不會感到痛，更能發揮力量和技巧來襲。

42 デュラハン 魔甲冑 邪惡族



受到「魔」控制的甲冑。其可怕的攻擊力和防禦力，再加上會使用魔法的智慧而使它成為強敵。

43 ダーククルセイダー 黑暗甲冑 邪惡族



在聖戰中使用過的堅固甲冑，因為「魔」的寄宿而成為魔物。惟一的弱點就是在腹部的連接點。

44 ナイトストーカー 騎士獵殺者 邪惡族



戰場上死亡士兵的怨恨實體化的怪物，速度高不容易施加連鎖技能。

45 ラストクルセイダー 終極甲冑 邪惡族



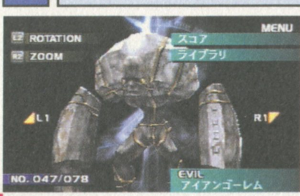
擁有聖騎士稱號才可以穿的甲冑，受到「魔」的影響而變成怪物。

46 ゴーレム 巨像士兵 邪惡族



以石灰岩為材質做成的土石像，行動緩慢但是破壞力極高。

47 アイアンゴーレム 鐵巨像士兵 邪惡族



有著鋼鐵身軀的巨像士兵，耐久度高，以武器攻擊它恐怕是沒有意義的。

48 ダマスクスゴーレム 大馬士革巨像士兵 不死族



邪惡以傳說的大馬士革合金做為身體，不論是直接攻擊或是魔法都有高抵抗力。

49 オーガ 巨怪　野獸族



有著驚人速度的「食人鬼」，在神話時代是和人類作戰的魔界士兵。

50 オーガロード 巨怪首領　野獸族



巨怪族的首領，具備魔法師的特性，會使用各種魔法。

51 オーガゾンビ 巨怪殭屍　不死族



以邪惡的巫術將巨怪肉體復活的怪物，就算死掉也是強敵。

52 クラブジャイアント 巨蟹　野獸族



受到「魔」的影響變成巨大化的螃蟹，強力的螯連岩石都可以粉碎，和強酸呼吸構成威脅。

53 アイアンクラブ 鐵蟹　野獸族



有著鋼鐵甲殼的巨蟹，超重量級的肉體是它的武器。

54 ダマスクスクラブ 大馬士革巨蟹　野獸族



和傳說的大馬士革合金有著同等硬度的甲殼，由它削下的甲殼製成的武器是貴重品。

55 エアエレメンタル 風精靈　靈魂族



掌管風的低級精靈，有人類的外表，實體是風。以土屬性來攻擊它吧！

56 ジン 風魔人　靈魂族



掌管風的魔神之一，有關於燈的傳說相當有名，實際上是性格激烈的危險份子。

57 ファイアエレメンタル 火精靈　靈魂族



掌管火的低級精靈，是可在空中自由移動並使用火屬性魔法的強敵。

58 イフリート 火魔人　靈魂族



掌管火的魔神之一，把人類視為是路邊的石頭一般，是個傲慢的魔神。

59 アースエレメンタル 土精靈　靈魂族



掌管「土」的低級精靈，本來是個和氣的精靈，受到「魔」的影響變成邪惡的魔物。

60 ダオ 土魔人　靈魂族



掌管「土」的魔神之一，最喜歡越邪惡的事，有時用地震奪走人命。

61 ウォータエレメンタル 水精靈　靈魂族



掌管「水」的低級精靈，是能操縱水和冷氣的強力魔物，見到或不小心靠近時最好趕快閃避。

62 マリッド 水魔人　靈魂族



掌管「水」的魔神之一，25 年前和風魔人塔歐一起召喚，是使雷亞蒙迪沈入海底的罪魁禍首。

63 ダークエレメンタル 闇精靈　靈魂族



掌管「闇」的低級精靈，在魔都雷亞蒙迪，是個較任何精靈都強的強敵。

64 ナイトメア 夢魘　靈魂族



掌管「闇」的魔神之一，比誰都喜歡看到活人受苦的樣子，在「魔」較強的地方必定出現。

65 ワイバーン 飛龍　龍族



中型翼龍的一種，比純種的龍力量較差，不過它的吐息會造成威脅是錯不了的。

66 ワイバーンナイト 飛龍騎士　龍族



凶惡的肉食翼龍，很少在地上能見到，平常在陰溼的地底等待「餌」。

67 ワイバーンクイーン 飛龍女王　龍族



翼龍族以這個女王為頂點形成族群，說成是全族都是為了女王而存在的也不為過。

68 ドラゴン 龍　龍族



在許多傳說都有提到的龍族代表，高度的智能和驚人戰鬥力只能用恐怖一詞來形容。

69 クラウドドラゴン 雲龍 龍族



如同名字一樣，平常在天空飛行，在雲中生活的大型龍，也有稱呼為雷龍。

70 フレイムドラゴン 炎龍 龍族



以地下熔岩為能量來源的大型龍，它的火焰吐息凌駕普通的龍。

71 アースドラゴン 土龍 龍族



地龍的一種，像大地一般頑強的防禦力是龍族中獨一無二的。

72 フロストドラゴン 霜龍 龍族



別名冰龍，它的凍氣，可以在瞬間令所有東西凍結、死亡。

73 アークドラゴン 聖龍 龍族



龍族中具有高度智慧可以聽懂人話，性格兇暴，絕對沒有「善」的存在。

74 ダークドラゴン 闇龍 龍族



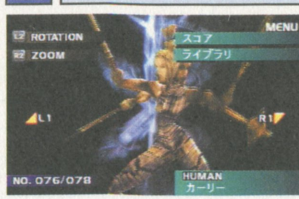
魔界的大型龍，除了智慧之外，它的邪惡也在惡魔之上，最喜歡人的生血和靈魂。

75 ドラゴンゾンビ 龍殭屍 不死族



龍的屍體靠「魔」的力量而動，尤其喜歡接觸過「魔」的靈魂。

76 カーリー 卡里 人類



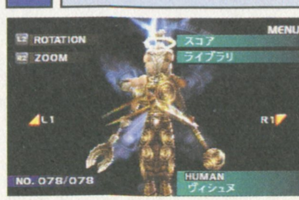
異教的邪神像，受到「魔」的影響而動的怪物，像戰神一樣，它的四隻手攻擊力相當驚人。

77 ラーヴァナ 拉瓦那 人類



機械裝置的邪神像，是梅連坎布的時代所製造，似乎是以「魔」動力。

78 ヴィシュヌ 維修奴 人類



是神？或是惡魔？從何時被幽禁在這個城市？這些答案連她本身也不知道。

必殺技一覽表 BREAK ART

劍

名稱	譯名	屬性	消耗HP	形態	說明
裂帛雙重突	裂帛雙重突	武器依存	25	貫通	超音速的音爆，將敵人切裂。
黑斬破	黑斬破	武器依存	40	切斷	除損傷之外同時引發「毒」的狀態。
櫻花圓舞	櫻花圓舞	水	55	切斷	凍氣纏繞在劍上將敵人一刀兩斷的技巧。
飛蝶亂舞	飛蝶亂舞	神聖	75	切斷	將天界的聖光寄宿在劍上破除魔力的技巧。

匕首

名稱	譯名	屬性	消耗HP	形態	說明
號氣彈	號氣彈	武器依存	25	打擊	在劍的前端一點集中氣給予敵人打擊。
影縫い	縫影	暗黑	40	打擊	除損傷之外同時引發「痲痹」的狀態。
ダブルファング	雙重螺旋	武器依存	55	貫通	在固定部位連續給予打擊。
怒龍玉碎	怒龍玉碎	武器依存	75	貫通	將短劍分身從四方向予以打擊。

大劍

名稱	譯名	屬性	消耗HP	形態	說明
壞人彈	壞人彈	武器依存	25	貫通	以劍的波動削弱對手體內的生命力。
雷電轟爆波	雷電轟爆波	風	40	切斷	除損傷之外同時引發「痲痹」的狀態。
飛燕斬	飛燕斬	武器依存	55	切斷	以劍向上向下揮動二次給予損害。
神鳴烈印斬	神鳴烈印斬	神聖	75	切斷	以神聖的波動切裂敵人的技巧。

斧和錘

名稱	譯名	屬性	消耗HP	形態	說明
ミストラルエッジ	迷霧之鋒	武器依存	25	打擊	在橫方向放出真空刃給予損害。
冰牙疾風烈	冰牙疾風烈	風	40	打擊	除損傷之外同時引發「痙攣」的狀態。
マンディスレア	心智破壞	武器依存	55	切斷	以強烈的衝擊同時對 MP 給予損傷。
インフィニティ	無限擊	暗黑	75	打擊	以負能量給予大的損害。

空手

名稱	譯名	屬性	消耗HP	形態	說明
紅蓮掌	紅蓮掌	物理	25	打擊	將周圍的鬥氣集中在掌上打擊對手。
眩暈腳	眩暈腳	物理	40	打擊	除損傷之外同時引發「痙攣」的狀態。
紫磨金波	紫磨金波	神聖	55	打擊	利用聖靈的力量，打擊暗黑力量的技巧。
臨界至天滅	臨界至天滅	暗黑	75	打擊	利用亡靈或怨靈的力量，打擊神聖力量的技巧。

巨斧

名稱	譯名	屬性	消耗HP	形態	說明
ベアクラッシュ	碎熊擊	武器依存	25	打擊	揮動斧頭發生閃光給予打擊。
煉獄魔人斬	煉獄魔人斬	武器依存	40	打擊	除損傷之外同時引發「詛咒」的狀態。
破鋼秘點	破鋼秘點	武器依存	55	打擊	以強烈的打擊同時對防具給予損傷。
イメティックボム	狂怒轟炸	武器依存	75	切斷	狂戰士化，將敵人切裂至死的技巧。

杖

名稱	譯名	屬性	消耗HP	形態	說明
爆炎打	爆炎打	火	25	打擊	如同火藥破裂一般噴出火焰的技巧。
リスクブレイク	風險值降低	武器依存	40	貫通	以強烈的突擊給予損傷並同時降低自己的風險值。
ヘヴィダスト	重塵擊	土	55	打擊	將周圍的元素固體化給予損傷。
アブソルトデルタ	三向衝擊	武器依存	75	打擊	由三方向給予打擊的技巧。

巨鍾

名稱	譯名	屬性	消耗HP	形態	說明
ボーンクラッシュ	碎骨擊	武器依存	25	打擊	放出強烈的衝擊波，將對象的骨頭打碎。
迅雷爆裂打	迅雷爆裂打	風	40	打擊	除損傷之外同時引發「痙攣」的狀態。
輪焰殺	輪焰殺	武器依存&火	55	打擊	除武器損傷之外同時追加火焰造成的損傷。
ヘクターブロウ	聖邪合擊	神聖&暗黑	75	打擊	同時給予神聖波動和邪惡鬥氣兩方面的損傷。

槍

名稱	譯名	屬性	消耗HP	形態	說明
ルインハーツ	空之傷害	武器依存	25	貫通	將鬥氣集中在槍的前端予以損害的技巧。
アサルトスフィア	鈍嵐術	風	40	貫通	除損傷之外同時引發「道具下降」的狀態。
ギガテンペスト	破鎧之風	武器依存	55	貫通	以強力的風暴損害防具。
スパイラルブロウ	超震動擊	水	75	貫通	呼喚槍的銳利波動，給予大的損害。

弩箭

名稱	譯名	屬性	消耗HP	形態	說明
獄炎烈散彈	獄炎烈散彈	火&暗黑	25	貫通	以箭放出地獄之炎，給予大的損傷。
調伏烈光彈	調伏烈光彈	風&神聖	40	貫通	以箭放出天界之雷，給予大的損傷。
デッドスクリーム	死亡之箭	土&暗黑	55	貫通	以箭放出魔鬼之力，給予大的損傷。
アトミックフレア	原子之火	水&神聖	75	貫通	以箭放出神龍之力，給予大的損傷。

魔法一覽表

MAGIC

攻擊魔法

名稱	譯名	屬性	消耗 MP	對象	形態	效果說明
ソリッドショック	衝擊術	物理	25	單一部位	投射	放出強烈的衝擊波給與敵人損傷。
ライトニングボウ	閃電之弓	風	25	單一部位	投射	射出雷箭給與敵人損傷。
ファイアボール	火球術	火	25	單一部位	投射	射出灼熱的火球給與敵人損傷。
ヴァルカンランス	熔岩之槍	土	25	單一部位	投射	射出銳利的火山彈給與敵人損傷。
アクアブラスト	冰刃擊	水	25	單一部位	投射	以超高速放出強烈的冷氣給與敵人損傷。
スピリットサージ	靈魂波動	神聖	28	單一部位	投射	放出光之精靈給與敵人損傷。
デスラプトペイン	苦咒術	暗黑	28	單一部位	投射	射出痛苦的詛咒給與敵人損傷。
イクソシズム	破魔術	神聖	22	複數敵人	放出	將不死系的敵人除靈，對象的 HP 少的成功率較高。
バニッシュ	罰	暗黑	25	複數敵人	放出	被禁用的即死魔法，但是對不死系無效。
イクスプロジョン	爆裂術	物理	36/44/52/60	複數部位	放出	在對象所在的地方引發爆炸，以衝擊波予以損傷。
サンダーバースト	雷擊術	風	36/44/52/60	複數部位	放出	在對象頭上落雷予以損傷。
フレイムスフィア	烈焰空間	火	36/44/52/60	複數部位	放出	在對象附近形成超高溫的火焰空間予以損傷。
ガイアストライク	蓋亞衝擊	土	36/44/52/60	複數部位	放出	使對象所在空間的重力急速上升予以損傷。
アヴァランチ	零凍術	水	36/44/52/60	複數部位	放出	使對象所在空間急速降溫至絕對零度予以損傷。
ラデェウス	眾神之光	神聖	38/46/54/62	複數部位	放出	將眾神的光之波動集結予以損傷。
メテオインパクト	隕石衝擊	暗黑	38/46/54/62	複數部位	放出	召喚天空所在的隕石落下予以損傷。
ドレインハート	吸魂術	暗黑	12	單一部位	放出	將對象的 HP 化為自身的東西。
ドレインマインド	奪魄術	暗黑	2	單一敵人	放出	將對象的 MP 化為自身的東西。

屬性魔法

名稱	譯名	屬性	消耗 MP	對象	形態	效果說明
ルフトアタッチ	風之憑依	風	10	單一個體	放出	在一定時間內強化武器的「風」屬性。
スパークアタッチ	電之憑依	火	10	單一個體	放出	在一定時間內強化武器的「火」屬性。
ソイルアタッチ	土之憑依	土	10	單一個體	放出	在一定時間內強化武器的「土」屬性。
フロストアタッチ	霜之憑依	水	10	單一個體	放出	在一定時間內強化武器的「水」屬性。
ルフトガード	風之防護	風	9	單一個體	放出	在一定時間內強化防具的「風」屬性。
スパークガード	電之防護	火	9	單一個體	放出	在一定時間內強化防具的「火」屬性。
ソイルガード	土之防護	土	9	單一個體	放出	在一定時間內強化防具的「土」屬性。
フロストガード	霜之防護	水	9	單一個體	放出	在一定時間內強化防具的「水」屬性。

攻擊魔法

名稱	譯名	屬性	消耗 MP	對象	形態	效果說明
ハーキュリアン	大力術	輔助	12	單一個體	放出	一定時間內，將施術對象的力量值上升。
ミゼラブルボディ	弱體術	輔助	7	單一個體	放出	一定時間內，將施術對象的力量值減少。
インライテン	聰慧術	輔助	12	單一個體	放出	一定時間內，將施術對象的智力值上升。
フィブルマインド	心智低能術	輔助	7	單一個體	放出	一定時間內，將施術對象的智力值減少。
インビゴレイト	敏捷術	輔助	12	單一個體	放出	一定時間內，將施術對象的速度值上升。
レイジーボーンズ	懶骨術	輔助	7	單一個體	放出	一定時間內，將施術對象的速度值減少。
プロテクト	保護術	輔助	15	單一個體	放出	一定時間內，將施術對象的武器和防具性能上升。
アンプロテクト	鈍刃術	輔助	7	單一個體	放出	一定時間內，將施術對象的武器和防具性能下降。
サイレントスペル	沈默術	輔助	7	單一個體	放出	可使對象在一定時間不能使用魔法
インバリドスペル	避魔術	輔助	21	單一個體	放出	可使對象所發出的魔法無效一次。
スタンクラウド	束縛之雲	輔助	7	單一個體	放出	令對象得到「痲痹」的狀態。
ポイズンミスト	毒霧術	輔助	11	單一個體	放出	令對象得到「毒」的狀態。
カース	詛咒術	輔助	17	單一個體	放出	令對象得到「詛咒」的狀態。
フィクセイト	定位術	輔助	3	單一個體	放出	在一定時間內使地圖上移動的方塊固定不動。
ディスペル	解咒術	輔助	10	單一個體	放出	將對象所加的魔法無效化。
アンロック	開鎖術	輔助	3	單一寶箱	放出	可以解除寶箱上的魔法鎖，風險值高時較易成功。
マーク	記號術	輔助	6	複數機關	放出	在一段時間可以看到機關，在所在地圖有效。
アナライシス	解析術	輔助	5	單一個體	放出	分析對象的各項數值，風險值高時較易成功。

回復魔法

名稱	譯名	屬性	消耗 MP	對象	形態	效果說明
ヒール	回復術	神聖	5	單一個體	放出	可治癒對象的傷並回復 HP。
リストレイション	放鬆術	神聖	3	單一個體	放出	回復痲痹的異常狀態。
アンチドーテ	解毒術	神聖	3	單一個體	放出	回復毒的異常狀態。
ブレッシング	庇佑術	神聖	17	單一個體	放出	回復詛咒的異常狀態。
クリアランス	淨化術	神聖	15	單一個體	放出	可以回復痲痹，毒，痙攣。
ジェネラスヒール	再生回復	神聖	20	單一個體	放出	可以慢慢回復 HP。

其他魔法

名稱	譯名	屬性	消耗 MP	對象	形態	效果說明
テレポート	傳送術	無	??	單一個體	移動	可利用魔法陣自由傳送移動，不過只有站在魔法陣上才能使用。

戰鬥能力一覽表

ABILITY

連鎖能力

名稱	譯名	效果
ヘヴィショット	重擊	除了給予敵人的損傷外，再多給予敵人 70%損傷值的 HP 損傷。
ゲインライフ	生命吸收	給予敵人損傷值的 30%回復自己的 HP
マインドアルサド	心智破壞	除了給予敵人的損傷外，再多給予敵人 30%損傷值的 MP 損傷。
ゲインマジック	魔力吸收	給予敵人損傷值的 30%回復自己的 MP
レイジングエイク	魔力吸收	以自己的 HP 減少值的 20%給予敵人 HP 損傷。
インセインエイク	魔力吸收	以自己的 MP 減少值的 20%給予敵人 MP 損傷。
ゲインダメージ	損傷吸收	除了給予敵人的損傷外，再多給予敵人 40%損傷值，同時回復自己武器的耐久值。
クリムゾンレイド	損傷吸收	除了給予敵人的損傷外，再多給予敵人 100%損傷值，同時對自己 30%的 HP 損傷。
ゲインファントム	熟練值吸收	多給予敵人損傷值的 10%，同值會加到自己的 PP。
ファントムペイン	熟練值痛擊	蓄積的武器 PP 全部對敵人的 HP 追加損傷。
パラライズパルス	薔薇刺	追加「痲痹」效果
ナミングクロウ	痙攣之爪	追加「痙攣」效果
ダルネスバインド	遲鈍束縛	追加「沈默」效果
スネークヴェノム	毒蛇之牙	追加「毒」效果

防禦能力

名稱	譯名	效果
セルフリカバリー	自我回復	輸入成功可以回復「痲痹」「痙攣」效果。
マジックスナッチ	魔力捕捉	敵人所使用的魔法 MP 值的 50%可回復自己的 MP。對魔法攻擊有效。
マジックリフレク	魔法反彈	不能減輕傷害，但可反擊所受的損傷值的 40%。對魔法攻擊有效。
ダメージリフレク	損傷反彈	不能減輕傷害，但可反擊所受的損傷值的 40%。對魔法以外的攻擊有效。
レジストマジック	抗魔	損傷值的 20%互擊，同時減輕損傷。對魔法攻擊有效。
レジストダメージ	抗擊	損傷值的 20%互擊，同時減輕損傷。對魔法以外的攻擊有效。
インパクトガード	衝擊防禦	物理屬性的攻擊的 50%互擊，同時減輕損傷。
エアブレイク	防風	風屬性的攻擊的 50%互擊，同時減輕損傷。
ファイアプルーフ	滅火	火屬性的攻擊的 50%互擊，同時減輕損傷。
アースコンソル	消土	土屬性的攻擊的 50%互擊，同時減輕損傷。
アクアウォード	避水	水屬性的攻擊的 50%互擊，同時減輕損傷。
フィーンドガード	聖防	神聖屬性的攻擊的 50%互擊，同時減輕損傷。
デモンスケイル	惡魔之鱗	暗黑屬性的攻擊的 50%互擊，同時減輕損傷。
ファントムシェル	熟練值防禦	蓄積的盾 PP 值全部用來互擊的損傷值。

全道具一覽表

ITEM

道具名稱	譯名	效果說明
キュアルート	回復之根	回復體力藥草的根，可以回復 50HP。
キュアバルブ	回復球根	回復體力藥草的球根，可以回復 100HP。
キュアリキッド	回復之液	回復體力藥草的濃縮物，可以回復 100HP
キュアノストラム	回復祕方	回復體力藥草所精練的藥酒，可回復全部 HP。
マナルート	魔力之根	回復精神力藥草的根，可以回復 50MP。
マナバルブ	魔力藥草	回復精神力藥草的球根，可以回復 100MP。
マナリキッド	魔力之液	回復精神力藥草的濃縮物，可以回復 100MP。
マナノストラム	魔力祕方	回復精神力藥草所精練的藥酒，可回復全部 MP。
ヴェラルート	維拉之根	回復冷靜和集中力的藥草的根，可回復 25 風險值 。
ヴェラバルブ	維拉球根	回復冷靜和集中力的藥草的球根，可回復 50 風險值 。
ヴェラリキッド	維拉之液	回復冷靜和集中力的藥草的濃縮物，可回復 75 風險值。
ヴェラノストラム	維拉祕方	回復冷靜和集中力的藥草所精練的藥酒，可回復全部風險值。
修道僧の秘藥	修道僧的秘藥	雷亞蒙迪修道僧所流傳的秘藥，可以回復 100HP 和 100MP
聖者の秘藥	聖者的秘藥	眾神傳授給雷亞蒙迪高僧的秘藥，可以完全回復 HP 和 MP。
錬金術士の試藥	鍊金術士的試藥	王都巴魯南的煉金術士所製出的試驗藥，可以回復 25HP 和風險值。
魔道士の試藥	魔道士の試藥	舊時代的魔道士所製出的試驗藥，可以回復 50HP 和風險值 。
世界樹の涙	世界樹の涙	傳說中可以恢復身體的世界樹樹汁，可以回復「麻痹」狀態。
精靈の祈り	精靈的祈禱	精靈歐力阿斯和大蛇王作戰所準備的解毒藥，可以回復「毒」狀態 。
聖靈の祝福	聖靈的祝福	山梨花和犛牛的膽汁所混合製成的藥丸，可以回復「痙攣」狀態。
天使の微笑み	天使的微笑	有聖人猶克斯印記的護符，可以回復「詛咒」狀態。
萬能藥	萬能藥	多樣藥酒所調和成的藥，可以回復「痲痹、毒、痙攣」狀態。
羽虫の藥酒	羽虫的藥酒	乾燥羽蟲所浸泡的藥酒，可以回復力量降低或沈默術所造成的魔法效果。
妖精の羽	妖精羽毛	妖精們所持有的不可思議的藥粉，在一段時間之內可以增加移動速度和跳躍距離。
霸王の靈藥	霸王的靈藥	初代瓦列迪亞王所用的不可思議的藥，可以提升數點力量值。
賢者の靈藥	賢者的靈藥	歐羅可羅七賢者傳授給聖人猶克斯的藥，可以提升數點智力值。
龍騎兵の靈藥	龍騎兵的靈藥	以飛龍為馬的騎兵們所愛用的藥，可以提升數點敏捷值。
聖母の靈藥	聖母的靈藥	古代雷亞蒙迪神官使用在前往戰地的士兵身上的藥，可以提升數點 HP 上限值。
魔導師の靈藥	魔導師的靈藥	古代雷亞蒙迪魔導師所愛用的藥，可以提升數點 MP 上限值。
ウァレーンス	神力之酒	雷亞蒙迪所產的最高級紅酒，纖細的味道中帶有厚重是其特色。
プルーデンス	明智之酒	有著優雅的味道和纖細的香味，實際上口感柔和，是更高尚的雷亞蒙迪最高級紅酒。

ウォラーレ	敏捷之酒	熟成時會轉變成蜂蜜般的香味，辣口的雷亞蒙迪最高級白酒。
アウデンテイア	強體之酒	以葡萄經過長時間釀造，是雷亞蒙迪最高級的葡萄酒。
ウィルトゥール	增神之酒	以三種最高級葡萄釀造，雷亞蒙迪最高級的發泡性葡萄酒。
千里眼晶	千里眼水晶	在一段時間可以看到機關，在所在地圖有效。
烈波のグリモア	烈波咒文書	魔法「衝擊術」的咒文書，放出強烈的衝擊波給與敵人損傷。
雷矢のグリモア	雷矢咒文書	魔法「閃電之弓」的咒文書，射出雷箭給與敵人損傷。
炎彈のグリモア	炎彈咒文書	魔法「火球術」的咒文書，以灼熱的火球擊向敵人給與損傷。
地龍のグリモア	地龍咒文書	魔法「熔岩之槍」的咒文書，射出銳利的火山彈給與敵人損傷。
冰刃のグリモア	冰刃咒文書	魔法「冰刃擊」的咒文書，以超高速放出強烈的冷氣給與敵人損傷。
閃光のグリモア	閃光咒文書	魔法「靈魂波動」的咒文書，放出光之精靈給與敵人損傷。
苦咒のグリモア	苦咒咒文書	魔法「苦咒術」的咒文書，射出痛苦的詛咒給與敵人損傷。
除靈のグリモア	除靈咒文書	魔法「破魔術」的咒文書，將不死系的敵人除靈。
虛空のグリモア	虛空咒文書	魔法「罰」的咒文書，被禁用的即死魔法，但是對不死系無效。
爆裂のグリモア	爆裂咒文書	魔法「爆裂術」的咒文書，在對象所在的地方引發爆炸，以衝擊波予以損傷。
雷空のグリモア	雷空咒文書	魔法「雷擊術」的咒文書，在對象頭上落雷予以損傷。
炎鎖のグリモア	炎鎖咒文書	魔法「烈焰空間」的咒文書，在對象附近形成超高溫的火焰空間予以損傷。
磁蛹のグリモア	磁蛹咒文書	魔法「蓋亞衝擊」的咒文書，使對象所在空間的重力急速上升予以損傷。
瀑布のグリモア	瀑布咒文書	魔法「零凍術」的咒文書，使對象所在空間急速降溫至絕對零度予以損傷。
舞光のグリモア	舞光咒文書	魔法「眾神之光」的咒文書，將眾神的光之波動集結予以損傷。
天破のグリモア	天破咒文書	魔法「隕石衝擊」的咒文書，召喚天空所在的隕石落下予以損傷。
吸精のグリモア	吸精咒文書	魔法「吸魂術」的咒文書，將對象的 HP 化為自身的東西。
吸魔のグリモア	吸魔咒文書	魔法「奪魄術」的咒文書，將對象的 MP 化為自身的東西。
生命のグリモア	生命咒文書	魔法「回復術」的咒文書，可治癒對象的傷並回復 HP。
軟化のグリモア	軟化咒文書	魔法「放鬆術」的咒文書，回復痲痹的異常狀態。
解毒のグリモア	解毒咒文書	魔法「解毒術」的咒文書，回復毒的異常狀態。
穢咒のグリモア	穢咒咒文書	魔法「庇佑術」的咒文書，回復詛咒的異常狀態。
淨化のグリモア	淨化咒文書	魔法「淨化術」的咒文書，可以回復痲痹，毒，痙攣。
命脈のグリモア	命脈咒文書	魔法「再生回復」的咒文書，在一定時間內可以慢慢回復 HP。
強殼のグリモア	強殼咒文書	魔法「大力術」的咒文書，一定時間內，將施術對象的力量值上升。
弱骸のグリモア	弱骸咒文書	魔法「弱體術」的咒文書，一定時間內，將施術對象的力量值減少。
牙埋のグリモア	牙埋咒文書	魔法「聰慧術」的咒文書，一定時間內，將施術對象的智力值上升。
惑亂のグリモア	惑亂咒文書	魔法「心智低能術」的咒文書，一定時間內，將施術對象的智力值減少。
俊敏のグリモア	俊敏咒文書	魔法「敏捷術」的咒文書，一定時間內，將施術對象的速度值上升。
鈍化のグリモア	鈍化咒文書	魔法「懶骨術」的咒文書，一定時間內，將施術對象的速度值減少。
優銳のグリモア	優銳咒文書	魔法「保護術」的咒文書，一定時間內，將施術對象的武器和防具性能上升。

鈍磨のグリモア	鈍磨咒文書	魔法「鈍刃術」的咒文書，一定時間內，將施術對象的武器和防具性能下降。
封咒のグリモア	封咒咒文書	魔法「沈默術」的咒文書，可使對象在一定時間不能使用魔法。
耐魔のグリモア	耐魔咒文書	魔法「避魔術」的咒文書，可使對象所發出的魔法無效一次。
邪痺のグリモア	邪痺咒文書	魔法「束縛之雲」的咒文書，令對象得到「痲痹」的狀態。
邪毒のグリモア	邪毒咒文書	魔法「毒霧術」的咒文書，令對象得到「毒」的狀態。
咒詛のグリモア	咒詛咒文書	魔法「詛咒術」的咒文書，令對象得到「詛咒」的狀態。
停空のグリモア	停空咒文書	魔法「定位術」的咒文書，在一定時間內使地圖上移動的方塊固定不動。
解魔のグリモア	解魔咒文書	魔法「解咒術」的咒文書，將對象所加的魔法無效化。
解錠のグリモア	解錠咒文書	魔法「開鎖術」的咒文書，可以解除寶箱上的魔法鎖，風險值高時較易成功。
刻印のグリモア	刻印咒文書	魔法「記號術」的咒文書，在一段時間可以看到機關。
解析のグリモア	解析咒文書	魔法「解析術」的咒文書，分析對象的各項數值。
惠空のグリモア	惠空咒文書	魔法「風之憑依」的咒文書，在一定時間內強化武器的「風」屬性。
惠火のグリモア	惠火咒文書	魔法「電之憑依」的咒文書，在一定時間內強化武器的「火」屬性。
惠土のグリモア	惠土咒文書	魔法「土之憑依」的咒文書，在一定時間內強化武器的「土」屬性。
惠水のグリモア	惠水咒文書	魔法「霜之憑依」的咒文書，在一定時間內強化武器的「水」屬性。
耐風のグリモア	耐風咒文書	魔法「風之防護」的咒文書，在一定時間內強化防具的「風」屬性。
耐炎のグリモア	耐炎咒文書	魔法「電之防護」的咒文書，在一定時間內強化防具的「火」屬性。
耐地のグリモア	耐地咒文書	魔法「土之防護」的咒文書，在一定時間內強化防具的「土」屬性。
耐冷のグリモア	耐冷咒文書	魔法「霜之防護」的咒文書，在一定時間內強化防具的「水」屬性。
黃銅の鍵	黃銅鑰匙	可以打開以「黃銅鑰匙」鎖住的門。
黑鐵の鍵	黑鐵鑰匙	可以打開以「黑鐵鑰匙」鎖住的門。
白銀の鍵	白銀鑰匙	可以打開以「白銀鑰匙」鎖住的門。
黃金の鍵	黃金之鑰	可以打開以「黃金之鑰」鎖住的門。
白鋼の鍵	白鋼之鑰	可以打開以「白鋼之鑰」鎖住的門。
赤鐵の鍵	赤鐵之鑰	可以打開以「赤鐵之鑰」鎖住的門。
聖印騎士團の鍵	聖印騎士團之鑰	可以打開以「聖印騎士團之鑰」鎖住的門。
寶箱の鍵	寶箱之鑰	可以打開鎖住的寶箱。
ハマシオンの刻印	哈馬西歐的印記	可以打開「地下酒窖」內被封印的門，回憶的印記。
リリーの刻印	莉莉的印記	可以打開「地下墓地」內被封印的門，信仰的印記。
ピラカンサの刻印	皮拉坎沙的印記	可以打開「鐵娘子迷宮(アイアンメイデン)」內被封印的門，防衛的印記。
クレマチスの刻印	克雷馬奇斯的印記	可以打開「街道外圍北側牆(街を围む外壁 北側)」內被封印的門，高潔的印記。
ムスカリの刻印	木斯卡里的印記	可以打開「廢坑第一層」內被封印的門，失意的印記。
シャガの刻印	夏卡的印記	可以打開「廢坑第一層」內被封印的門，反抗的印記。
アスターの刻印	阿斯達的印記	可以打開「石灰岩搬運溝(ライムストーン)」內被封印的門，回想的印記。
キュラスの刻印	袞拉斯的印記	可以打開「石灰石搬運溝」內被封印的門，名聲的印記。

メリッサの刻印	梅利沙的印記	可以打開「石灰石搬運溝」內被封印的門，同情的印記。
カラーの刻印	卡拉的印記	可以打開「大聖堂三樓」內被封印的門，熱血的印記。
コナラの刻印	可那拉的印記	可以打開「大聖堂一樓」內被封印的門，勇氣的印記。
アカシアの刻印	阿卡西亞的印記	可以打開「大聖堂二樓」內被封印的門，友情的印記。
シュロの刻印	休羅的印記	可以打開「大聖堂二樓」內被封印的門，勝利的印記。
カルミアの刻印	卡路米亞的印記	可以打開「雷亞蒙迪砦」內被封印的門，希望的印記。
クサギの刻印	克沙基的印記	可以打開「雷亞蒙迪砦」內被封印的門，命運的印記。
アネモネの刻印	阿涅莫涅的印記	可以打開「雷亞蒙迪砦」內被封印的門，期待的印記。
バーベナの刻印	帕貝拿的印記	可以打開「雷亞蒙迪砦」內被封印的門，和合的印記。
シラーの刻印	西拉的印記	可以打開「雷亞蒙迪砦」內被封印的門，忍耐的印記。
マリルドの刻印	馬力路德的印記	可以打開「雷亞蒙迪砦」內被封印的門，絕望的印記。
ガーベラの刻印	加貝拉的印記	可以打開「雷亞蒙迪砦」內被封印的門，神祕的印記。
トラノオの刻印	托拉諾歐的印記	可以打開「雷亞蒙迪砦」內被封印的門，達成的印記。
ストックの刻印	史托庫的印記	可以打開「地下酒窖」內被封印的門，永恆之愛的印記。
カトレアの刻印	卡特雷亞的印記	可以打開「市街地東部」內被封印的門，魔力的印記。
ドラセナの刻印	多拉謝那的印記	可以打開「市街地南部」內被封印的門，幸福的印記。

稱號一覽表 NAME

稱號	譯名	達成條件
真實を知る者	知道真相者	完成遊戲一次
魔都の支配者	魔都的支配者	在十小時內完成遊戲
遺法の繼承者	遺法的繼承者	寶箱回收率 100%
闇の探求者	闇之探求者	MAP 達成率 100%
岩登りの破壞神	登岩的破壞神	打倒忘れられた坑道的大馬士革巨像士兵(ダマスクスゴーレム)。
雪原の狩人	雪原的獵人	打倒羽蟲の森東部的大馬士革巨蟹(ダマスクスクラブ)。
森林の同盟者	森林的同盟者	打倒鐵娘子迷宮 2F(アイアンメイデンLV2)的拉瓦那神(ラーヴァナ)
龍殺しの戰士	殺龍的戰士	打倒鐵娘子迷宮 3F(アイアンメイデンLV2)的龍殭屍(ドラゴンゾンビ)
死の克服者	克服死亡者	打倒鐵娘子迷宮2F(アイアンメイデンLV2)的死神及巨怪殭屍(デス&オーガゾンビ)
神殺しの戰士	殺神的戰士	打倒鐵娘子迷宮 2F(アイアンメイデンLV2)的維修奴神(ヴィシュヌ)
時の征服者	時間的征服者	全部的TIME ATTACK BATTLE都拿第一名
閃光の戰士	閃光的戰士	CHAIN COMBO 數超過三十回
新世界を手にした者	新世界的掌握者	拿到秘寶「黃金之鑰(黃金の鍵)」
財寶の發見者	財寶發現者	拿到秘寶「寶箱之鑰(寶箱の鍵)」
力を統べる者	力量的掌握者	學會全部的必殺技(BREAK ARTS)
技を統べる者	技巧的掌握者	學會全部的特技(ABILITY)

稱號	譯名	達成條件
天運の探索者	天運的探索者	不存檔完成遊戲
至高の冒險者	至高的冒險者	不使用魔法完成遊戲
孤高の武者	孤高的武者	不使用特技(ABILITY)完成遊戲
誇り高き戰士	高傲的戰士	不使用必殺技(BREAK ART)完成遊戲
血に飢えた討伐者	渴求鮮血的討伐者	打倒全種族的怪物 5000 隻以上
武術の尊嚴者	武術的尊嚴者	使用全系列武器攻擊 5000 次以上
静かなる暗殺者	安靜的暗殺者	用匕首(ダガー)系武器攻擊 500 次以上
偉大なる劍聖	偉大的劍聖	用劍(ソード)系武器攻擊 500 次以上
萬斬りの劍豪	萬斬的劍豪	用大劍(ロングソード)系武器攻擊 500 次以上
百戰鍊磨の重戰士	百戰磨鍊的重戰士	用斧及錘(アックス&メイス)系武器攻擊 500 次以上
大地を搖るがす者	大地的動搖者	用巨斧(ヘヴィアックス)系武器攻擊 500 次以上
魔を擴う導師	破魔的導師	用杖(スタッフ)系武器攻擊 500 次以上
鐵塊を奮う神官	以鐵塊奮鬥的神官	用重錘(ヘヴィメイス)系武器攻擊 500 次以上
疾風の槍使い	疾風的槍手	用槍(スピア)系武器攻擊 500 次以上
天を仕留める狩人	天生的獵人	用弩箭(クロスボウ)系武器攻擊 500 次以上
豪腕の格鬥家	豪腕的格鬥家	空手攻擊 500 次以上

GOLDEN FINGER &TRANSLATION CHAPTER

金手指密碼 & 中日譯名篇



金手指密碼

註：觀看開頭動畫時，最好將金手指卡旁邊的小開關扳下，以免造成動畫遲緩

HP.MP 不減

HP	8011F258 03E7
	8011F25A 03E7
MP	8011F25C 03E7
	8011F25E 03E7
新型金手指	
	B0040002 00000000
	8011F258 03E7

身體各部為狀態最佳

R.ARM	8011F5D8 00FF
L.ARM	8011F6B4 00FF
HEAD	8011F790 00FF
BODY	8011F86C 00FF
LEGS	8011F948 00FF
新型金手指	
	B00500DC 00000000
	8011F5D8 00FF

能力超強

STR	8011F262 03E7
	8011F264 03E7
INT	8011F266 03E7
	8011F268 03E7
AGI	8011F26A 03E7
	8011F26C 03E7
新型金手指	
	B0060002 00000000
	8011F262 03E7

「稱號」全滿、「怪獸圖鑑」全滿

稱號	8005FE98 FFFF
	8005FE9A FFFF
怪獸圖鑑	B0150001 00000000
	3005FF34 00FF
	3005FF53 00FF

分數超高（SCORE）

8005FF9C C9FF

8005FF9E 3B9A

過關時間為 1 秒

8006106C 0100

8006106E 0000

ロ鈕連打，可以連續空中跳躍

D003FC32 7FFF

8011FBAE 0002

擁有所有武器必殺技（新型金手指）

B0280034 00000000

3004DF49 00C0

擁有所有武器必殺技（ブレイクアーツ）（新型金手指）

B0280034 00000000

3004DF49 00C0

擁有所有「防禦技」（チェインアビリティ）、「連鎖技」（ディフェンスアビリティ）、「全魔法」（新型金手指）

B0700034 00000000

3004BE61 00C0

擁有所有武器必殺技（ブレイクアーツ）

ダガー類

虢氣彈	3004DF49	00C0
影縫い	3004DF7D	00C0
ダブルファング	3004DFB1	00C0
怒龍玉碎	3004DFE5	00C0

ソード類

烈帛雙重突	3004E019	00C0
黑斬破	3004E04D	00C0
櫻花圓舞	3004E081	00C0
飛蝶亂舞	3004E0B5	00C0

ロングソード類

壞人彈	3004E0E9	00C0
雷電轟爆波	3004E11D	00C0
飛燕斬	3004E151	00C0
神鳴烈印斬	3004E185	00C0

アックス&メイス類

ミストラルエッジ	3004E1B9	00C0
冰牙疾風烈	3004E1ED	00C0
マンティスレア	3004E221	00C0
インフィニティ	3004E255	00C0

ヘヴィアックス類

ベアクラッシュ	3004E289	00C0
煉獄魔人斬	3004E2BD	00C0
破鋼秘點	3004E2F1	00C0
イメティックボム	3004E325	00C0

スタッフ類

爆炎打	3004E359	00C0
リスクブレイク	3004E38D	00C0
ヘヴィデスト	3004E3C1	00C0
アブソルトデルタ	3004E3F5	00C0

ヘヴィメイス類

ボーンクラッシュ	3004E429	00C0
迅雷爆烈打	3004E45D	00C0
輪燄殺	3004E491	00C0
ヘクターブロウ	3004E4C5	00C0

スピア類

ルインハーツ	3004E4F9	00C0
アサルトスフィア	3004E52D	00C0
ギガテンペスト	3004E561	00C0
スパイラルブロウ	3004E595	00C0

クロスボウ類

獄炎烈散彈	3004E5C9	00C0
調伏烈光彈	3004E5FD	00C0
デッドスクリーム	3004E631	00C0
アトミックフレア	3004E665	00C0

素手類

紅蓮掌	3004E699	00C0
眩暈腳	3004E6CD	00C0
紫磨金波	3004E701	00C0
臨界至天滅	3004E735	00C0

擁有所有「防禦技」（チェインアビリティ）

ヘヴィショット	3004BE61	00C0
ゲインライフ	3004BE95	00C0
マインドアサルト	3004BEC9	00C0
レイジングエイク	3004BF31	00C0
インセインエイク	3004BF65	00C0
クリムゾンレイド	3004BFCD	00C0
ゲインファントム	3004C001	00C0
ファントムペイン	3004C035	00C0
パラライズバル	3004C069	00C0
ナミングクロウ	3004C0D1	00C0
ダルネスバインド	3004C105	00C0
スネークヴェノム	3004C16D	00C0

擁有所有「連鎖技」（ディフェンスアビリティ）

マジックスナッチ	3004C23D	00C0
マジックリフレク	3004C271	00C0
レジストマジック	3004C2D9	00C0

レジストダメージ	3004C30D	00C0
エアブレイク	3004C375	00C0
ファイアプルーフ	3004C3A9	00C0
アースコンソル	3004C3DD	00C0
アクアウォード	3004C411	00C0
フィーンドガード	3004C445	00C0
デモンスケイル	3004C479	00C0
ファントムシェル	3004C4AD	00C0

擁有所有「魔法」（輔助系）

ミゼラブルボディ	3004C4E1	00C0
ファブルマインド	3004C515	00C0
レイジーボーンズ	3004C549	00C0
アンプロテクト	3004C57D	00C0
アナライシス	3004C5B1	00C0
ハーキュリアン	3004C619	00C0
インライテン	3004C64D	00C0
インビゴレイト	3004C681	00C0
プロテクト	3004C6B5	00C0
サイレントスペル	3004C925	00C0
インバリドスペル	3004C959	00C0
フイクセイト	3004C9F5	00C0
ディスペル	3004CA29	00C0
スタンクラウド	3004CA91	00C0
ポイズンミスト	3004CAC5	00C0
カース	3004CB2D	00C0
アンロック	3004CC99	00C0
マーク	3004CCCD	00C0

擁有所有「魔法」（屬性）

ルフトアタッチ	3004C751	00C0
スパークアタッチ	3004C785	00C0
ソイルアタッチ	3004C7B9	00C0
フロストアタッチ	3004C7ED	00C0
ルフトガード	3004C821	00C0
スパークガード	3004C855	00C0
ソイルガード	3004C889	00C0
フロスガード	3004C8BD	00C0

擁有所有「魔法」（回復系）

ジェネラスヒール	3004C98D	00C0
リストレイション	3004CB95	00C0
アンチドーチ	3004CBC9	00C0
ブレッシング	3004CC31	00C0
クリアランス	3004CC65	00C0
ヒール	3004CD69	00C0

擁有所有「魔法」（攻擊系）

ドレインハート	3004CD01	00C0
ドレインマインド	3004CD35	00C0
ソリッドショック	3004CD9D	00C0
ライトニングボウ	3004CDD1	00C0
ファイアポール	3004CE05	00C0
ヴァルカンランス	3004CE39	00C0
アクアブラスト	3004CE6D	00C0
スピリットサージ	3004CEA1	00C0
デスラプトペイン	3004CED5	00C0
イクソシズム	3004CF09	00C0
バニッシュ	3004CF3D	00C0
イクスプロジョンLV1	3004CF71	00C0
イクスプロジョンLV2	3004CFA5	00C0
イクスプロジョンLV3	3004CFD9	00C0
イクスプロジョンLV4	3004D00D	00C0
サンダーバーストLV1	3004D041	00C0
サンダーバーストLV2	3004D075	00C0
サンダーバーストLV3	3004D0A9	00C0
サンダーバーストLV4	3004D0DD	00C0
フレイムスフィアLV1	3004D111	00C0
フレイムスフィアLV2	3004D145	00C0
フレイムスフィアLV3	3004D179	00C0

フレイムスフィア LV4	3004D1AD	00C0
ガイアストライク LV1	3004D1E1	00C0
ガイアストライク LV2	3004D215	00C0
ガイアストライク LV3	3004D249	00C0
ガイアストライク LV4	3004D27D	00C0
アヴァランチ LV1	3004D2B1	00C0
アヴァランチ LV2	3004D2E5	00C0
アヴァランチ LV3	3004D319	00C0
アヴァランチ LV4	3004D34D	00C0
ラディウス LV1	3004D381	00C0
ラディウス LV2	3004D3B5	00C0
ラディウス LV3	3004D3E9	00C0
ラディウス LV4	3004D41D	00C0
メテオインパクト LV1	3004D451	00C0
メテオインパクト LV2	3004D485	00C0
メテオインパクト LV3	3004D4B9	00C0
メテオインパクト LV4	3004D4ED	00C0

擁有所有道具

第 1 個道具	80060F60	01XX
	30060F62	0063
第 2 個道具	80060F64	01XX
	30060F66	0063
第 3 個道具	80060F68	01XX
	30060F6A	0063
第 4 個道具	80060F6C	01XX
	30060F6E	0063
第 5 個道具	80060F70	01XX
	30060F72	0063
第 6 個道具	80060F74	01XX
	30060F76	0063
第 7 個道具	80060F78	01XX
	30060F7A	0063
第 8 個道具	80060F7C	01XX
	30060F7E	0063
第 9 個道具	80060F80	01XX
	30060F82	0063
第 10 個道具	80060F84	01XX
	30060F86	0063
第 11 個道具	80060F88	01XX
	30060F8A	0063
第 12 個道具	80060F8C	01XX
	30060F8E	0063
第 13 個道具	80060F90	01XX
	30060F92	0063
第 14 個道具	80060F94	01XX
	30060F96	0063
第 15 個道具	80060F98	01XX
	30060F9A	0063
第 16 個道具	80060F9C	01XX
	30060F9E	0063
第 17 個道具	80060FA0	01XX
	30060FA2	0063
第 18 個道具	80060FA4	01XX
	30060FA6	0063
第 19 個道具	80060FA8	01XX
	30060FAA	0063
第 20 個道具	80060FAC	01XX
	30060FAE	0063
第 21 個道具	80060FB0	01XX
	30060FB2	0063
第 22 個道具	80060FB4	01XX
	30060FB6	0063
第 23 個道具	80060FB8	01XX
	30060FBA	0063
第 24 個道具	80060FBC	01XX
	30060FBE	0063
第 25 個道具	80060FC0	01XX
	30060FC2	0063
第 26 個道具	80060FC4	01XX

	30060FC6 0063
第 27 個道具	80060FC8 01XX
	30060FCA 0063
第 28 個道具	80060FCC 01XX
	30060FCE 0063
第 29 個道具	80060FD0 01XX
	30060FD2 0063
第 30 個道具	80060FD4 01XX
	30060FD6 0063
第 31 個道具	80060FD8 01XX
	30060FDA 0063
第 32 個道具	80060FDC 01XX
	30060FDE 0063
第 33 個道具	80060FE0 01XX
	30060FE2 0063
第 34 個道具	80060FE4 01XX
	30060FE6 0063
第 35 個道具	80060FE8 01XX
	30060FEA 0063
第 36 個道具	80060FEC 01XX
	30060FEE 0063
第 37 個道具	80060FF0 01XX
	30060FF2 0063
第 38 個道具	80060FF4 01XX
	30060FF6 0063
第 39 個道具	80060FF8 01XX
	30060FFA 0063
第 40 個道具	80060FFC 01XX
	30060FFE 0063
第 41 個道具	80061000 01XX
	30061002 0063
第 42 個道具	80061004 01XX
	30061006 0063
第 43 個道具	80061008 01XX
	3006100A 0063

第 44 個道具	8006100C 01XX
	3006100E 0063
第 45 個道具	80061010 01XX
	30061012 0063
第 46 個道具	80061014 01XX
	30061016 0063
第 47 個道具	80061018 01XX
	3006101A 0063
第 48 個道具	8006101C 01XX
	3006101E 0063
第 49 個道具	80061020 01XX
	30061022 0063
第 50 個道具	80061024 01XX
	30061026 0063
第 51 個道具	80061028 01XX
	3006102A 0063
第 52 個道具	8006102C 01XX
	3006102E 0063
第 53 個道具	80061030 01XX
	30061032 0063
第 54 個道具	80061034 01XX
	30061036 0063
第 55 個道具	80061038 01XX
	3006103A 0063
第 56 個道具	8006103C 01XX
	3006103E 0063
第 57 個道具	80061040 01XX
	30061042 0063
第 58 個道具	80061044 01XX
	30061046 0063
第 59 個道具	80061048 01XX
	3006104A 0063
第 60 個道具	8006104C 01XX
	3006104E 0063
第 61 個道具	80061050 01XX

擁有所有道具

	30061052 0063
第 62 個道具	80061054 01XX
	30061056 0063
第 63 個道具	80061058 01XX
	3006105A 0063
第 64 個道具	8006105C 01XX
	3006105E 0063

道具代號一覽表（XX）

XX	道具名稱
43	キュアルート
44	キュアバルブ
45	キュアリキッド
46	キュアノストラム
47	マナルート
48	マナバルブ
49	マナリキッド
4A	マナノストラム
4B	ヴェラルート
4C	ヴェラバルブ
4D	ヴェラリキッド
4E	ヴェラノストラム
4F	修道僧の秘藥
50	聖者の秘藥
51	錬金術士の試藥
52	魔道士の試藥
53	世界樹の涙
54	精靈の祈り
55	聖靈の祝福
56	天使の微笑み
57	萬能藥
58	羽虫の藥酒
59	妖精の羽
5A	霸王の靈藥
5B	賢者の靈藥
5C	龍騎兵の靈藥
5D	聖母の靈藥
5E	魔導師の靈藥
5F	ヴァレーンス
60	ブルーデンス
61	ウォラーレ
62	アウデンテイア
63	ウィルトゥール
64	千里眼晶
82	烈波のグリモア
83	雷矢のグリモア
84	炎彈のグリモア
85	地龍のグリモア
86	冰刃のグリモア
87	閃光のグリモア
88	苦咒のグリモア
89	除靈のグリモア
8A	虛空のグリモア
8B	爆裂のグリモア
8F	雷空のグリモア
93	炎鎖のグリモア
97	磁蛹のグリモア
9B	瀑布のグリモア
9F	舞光のグリモア
A3	天破のグリモア
A7	吸精のグリモア
A8	吸魔のグリモア
A9	生命のグリモア
AA	軟化のグリモア
AB	解毒のグリモア
AC	穢咒のグリモア
AD	淨化のグリモア
AE	命脈のグリモア
AF	強殼のグリモア

代碼	名稱
B0	弱骸のグリモア
B1	牙埋のグリモア
B2	惑亂のグリモア
B3	俊敏のグリモア
B4	鈍化のグリモア
B5	優銳のグリモア
B6	鈍磨のグリモア
B7	封咒のグリモア
B8	耐魔のグリモア
B9	邪痺のグリモア
BA	邪毒のグリモア
BB	咒詛のグリモア
BC	停空のグリモア
BD	解魔のグリモア
BE	解錠のグリモア
BF	刻印のグリモア
C0	解析のグリモア
C1	恵空のグリモア
C2	恵火のグリモア
C3	恵土のグリモア
C4	恵水のグリモア
C5	耐風のグリモア
C6	耐炎のグリモア
C7	耐地のグリモア
C8	耐冷のグリモア
CA	黃銅の鍵
CB	黑鐵の鍵
CC	白銀の鍵
CD	黃金の鍵
CE	白鋼の鍵
CF	赤鐵の鍵
D0	聖印騎士團の鍵
D1	寶箱の鍵
D2	ハマシオンの刻印
D3	リリーのの刻印
D4	ピラカンサの刻印
D5	クレマチスの刻印
D6	ムスカリの刻印
D7	シャガの刻印
D8	アスターの刻印
D9	キュラスの刻印
DA	メリッサの刻印
DB	カラーの刻印
DC	コナラの刻印
DD	アカシアの刻印
DE	シュロの刻印
DF	カルミアの刻印
E0	クサギの刻印
E1	アネモネの刻印
E2	バーベナの刻印
E3	シラーの刻印
E4	マリルドの刻印
E5	ガーベラの刻印
E6	トラノオの刻印
E7	ストックの刻印
E8	カトレアの刻印
E9	ドラセナの刻印



中日譯名對照表

人名

アシュレイ・ライオット／Ashley Riot
亞修雷・萊歐特
キャロ・メルローズ
凱蘿・梅羅絲
グリッソム
格里森
サマンサ
莎曼沙
シドニー・ロスタロット／Sydney Losstarot
席德尼・羅斯塔洛特
ジャン・ローゼンクランツ
強・洛傑克蘭茲
ジョシュア・バルドルバ
喬修亞・帕德魯巴
ジョン・ハーディン
約翰・哈汀
ディーガー
迪加
デュエイン
杜艾因
ニーチ
妮琪
ハーディン
哈汀
バルドルバ
帕德魯巴
ロメオ・ギルデンスターン／Romeo Guildenstern
羅密歐・基爾丹斯坦

地名

アイアンメイデン
鐵娘子迷宮
キルティア神殿
基爾提亞神殿
グレイランド
格雷蘭特
バレンディア王國
瓦列迪亞王國
ライムストーン運搬溝
石灰岩搬運溝
レアモンデ
雷亞蒙迪

系統

キューブ
攀登用道具
グリモア
咒文書
コンテナ
儲藏箱
セーブ
記錄
ターゲットドーム
目標圈
チェインアビリティ
連鎖特技
ディフェンスアビリティ
防禦特技
データ
資料
バトルアビリティ
戰鬥特技
ブレイクアーツ
必殺技
リラックス模式
一般模式

リスク
風險值

武器防具

アーマー
防具
ウェポン
武器
グリップ
握柄
シールド
盾牌
ブレード
劍身

怪物

アイアンクラブ
鐵蟹
アイアンゴレーム
鐵巨像士兵
アークドラゴン
聖龍
アースエレメンタル
土精靈
アースドラゴン
土龍
イフリート
火魔人
インブ
半惡魔
ウォータエレメンタル
水精靈
ヴィシュヌ
維修奴
エアエレメンタル
風精靈
オーガ
巨怪
オーガロード
巨怪首領
ガーゴイル
魔獸
カーリー
卡里神
キラーフィッシュ
殺手魚
グラウドドラゴン
雲龍
クラブジャイアント
巨蟹
グレムリン
鼻惡魔
ゴースト
幽靈
ゴーレム
巨像士兵
シルバーウルフ
銀狼
シャドウ
影
シュリーカー
修力卡
ジン
風魔人
スライム
史萊姆
ダークアイ
暗黑之眼
ダークエレメンタル
闇精靈
ダーククルセイダー
黑暗甲冑

ダークスケルトン
闇黑骷髏
ダークドラゴン
闇龍
ダマスクスクラブ
大馬士革巨蟹
ダマスクスゴーレム
大馬士革巨像士兵
デス
死神
デュラハン
魔甲冑
ドラゴン
龍
ドラゴン
龍殭屍
ナイトストーカー
騎士獵殺者
ナイトメア
夢魘
バジリスク
蜥蜴
バット
蝙蝠
ハーピー
怪鳥
ファイアエレメンタル
火精靈
ブラッドリザード
血蜥蜴
フレイムドラゴン
炎龍
フロストドラゴン
霜龍
マリッド
水魔人
ミノタウロス
牛頭人
ミノタウロスゾンビ
牛頭人殭屍
ミノタウロスロード
牛頭人首領
ミミック
米米克
ラーヴァナ
拉瓦那
ラストクルセイダー
終極甲冑
リザードマン
蜥蜴人
リッチ
邪術士
リッチロード
邪術士首領
レイス
惡靈
ワイバーン
飛龍
ワイバーンナイト
飛龍騎士

其他

クリムゾンブレイド
聖印騎士團
しびれ
痙攣
マビ
痲痺
メレンカンプ教團
梅連坎普教團
リスクブレイカー
危機處理者

流浪者之歌



破關完全攻略

發行日	2000年2月10日發行 2000年2月24日出版
發行	KUAN KEY
編輯	製作編輯　DOGGY 封面設計　羅信隆(L.S.L) 設計編輯　LONG · KIMMY 協力編輯　KEY 工作室工作群
法律顧問	經緯法律事務所　張靜 律師 住址　台北市和平東路二段95號9F-3 TEL　(02)2704285
印刷	昌泰彩色印刷

消費者服務部傳真 (02)29616485

台北縣板橋市光明街100之一號

VAGRANT STORY



ISBN 957-9150-23-0
00200
9 57-91 50-23 1

KEY製作・良心攻略

NT:200元

PS版 004 For Play Station

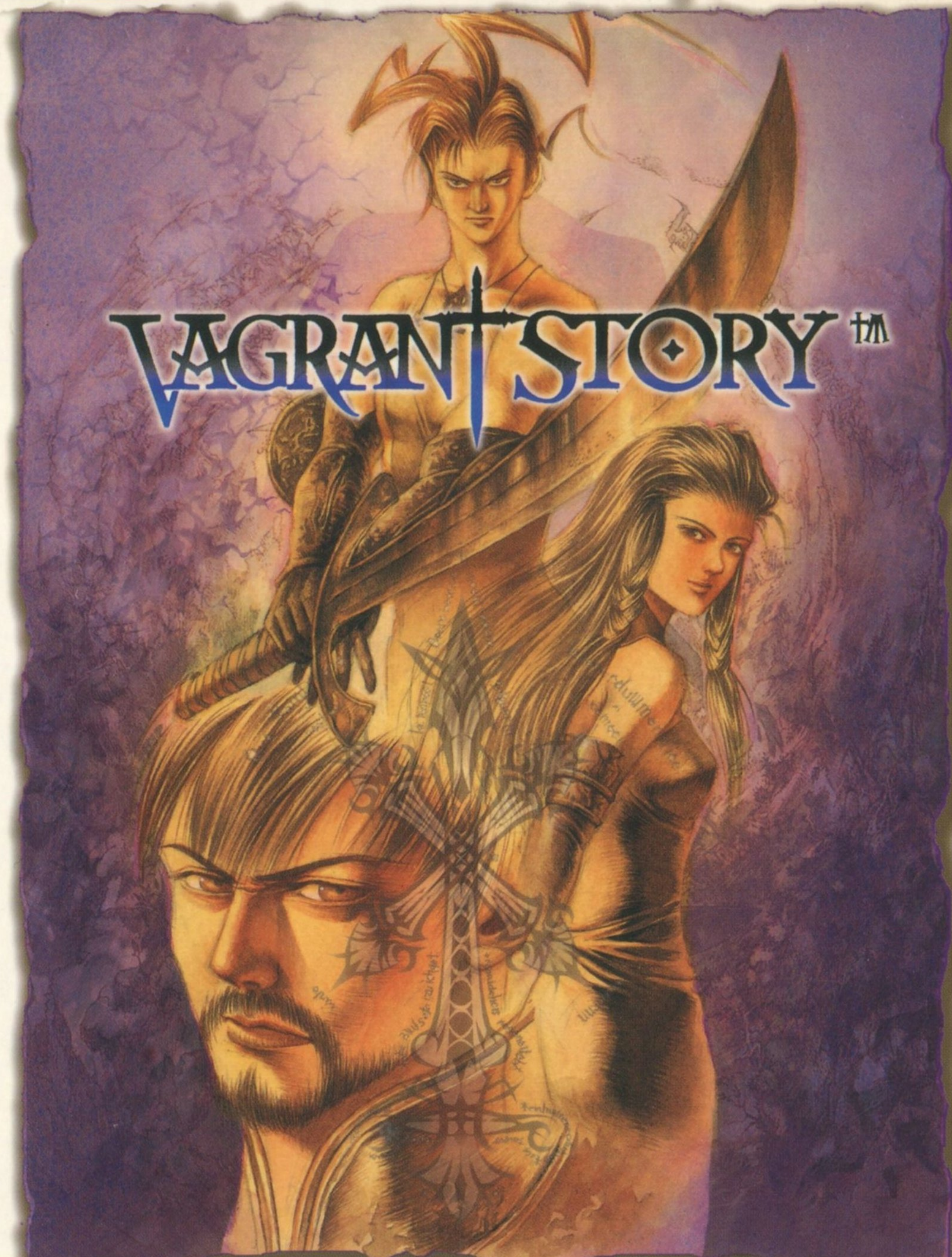
流浪者之歌

保證破關教學攻略

KEY製作 良心攻略

NT:200元

PS版 004 For Play Station



流浪者之歌

保證破關教學攻略

全彩教學攻略

- 超精緻！地圖完全附錄＋房間攻略解說
- 超徹底！魔法、道具、怪獸、必殺技……一覽表
- 超詳細！所有稱號取得條件大公開
- 超細密！堆堆樂圖例教學
- 超完整！收錄所有金手指
- 超實用！對魔王必勝戰法